

ANIME LAND

NUMERO

6

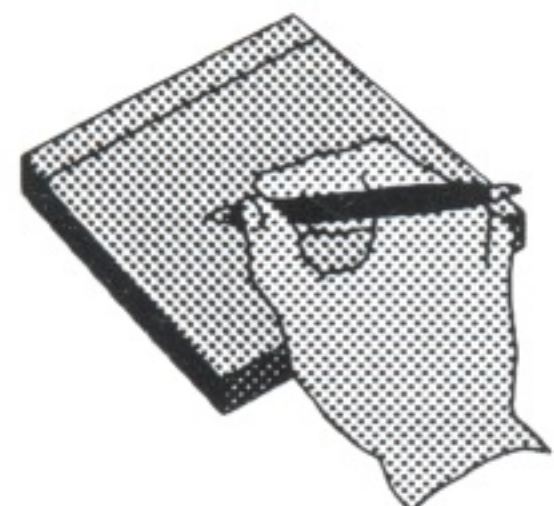


DOSSIER
MIYAZAKI

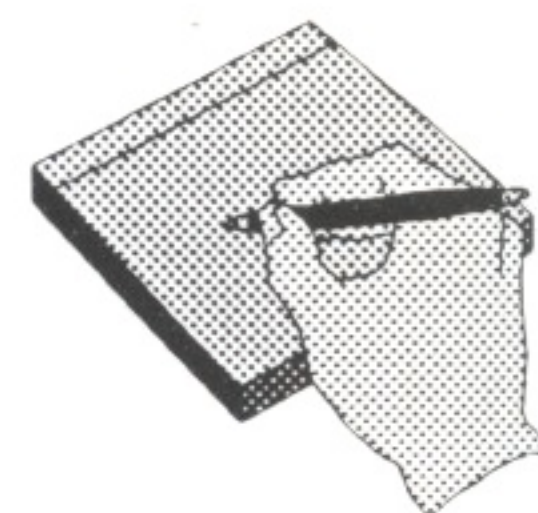
ANIME GRAND PRIX

INTERVIEW : ISAO TAKAHATA

YAMATO - VIDEO GIRL AI - PRINCESS MIYU



CONCOURS DE DESSIN MANGA WORLD 92



2000 frs de cadeaux offerts par *MUSICA*

REGLEMENT

Article 1 : THEME DU CONCOURS

- Un dessin exprimant l'idée du MANGA WORLD (le monde des bandes dessinées japonaises) à réaliser.

Article 2 : CONDITIONS D'INSCRIPTION

- Le concours est ouvert à tous, quel que soit votre âge, quel que soit votre domaine.

Article 3 : IMPERATIFS DU PROJET

- Tous les types de support sont autorisés : papiers couleurs, transparents, bostols...
- Le format doit être : 21 x 29,7 cm - A4
- Le nombre de dessins par participant n'est pas limité, mais seul le meilleur sera retenu.
- Les mots MANGA WORLD devront apparaître lisiblement sur tout dessin.
- Les personnages représentés dans le dessin peuvent être imaginés ou réels tirés des dessins animés japonais ex: Madoka (Max et compagnie), Ryo Saeba, Saeko (Nicky Larson), Son Goku, Vegeta, Tolanks (Dragon ball Z) ETC ...
- Les candidats peuvent accompagner leurs dessins de quelques commentaires ou explications.

Article 4 : REMISE DES DESSINS

- Les dessins devront être envoyés avant le 20 Novembre 1992 (cachet de la poste faisant foi).
- Il est recommandé de les faire parvenir sous enveloppe renforcée, format C4 (229 x 324). MANGA WORLD dégage toute responsabilité pour les dommages ou pertes intervenant avant réception en ses bureaux.

Article 5 : CRITERES DE SELECTION

- POUR la créativité et l'originalité
- PAR le directeur de MANGA WORLD.

Article 6 : EXPLOITATION DES DESSINS

- Les dessins ne seront pas retournés, aussi prévoyez un double si vous comptez utiliser votre création à des fins personnelles.
- MANGA WORLD se réserve le droit de les éditer, les imprimer et les exposer dans un but de relations publiques ou de promotion pour une durée de 99 ans sans que les prix puissent prétendre de ce fait.
- Le nom des candidats pourra être éventuellement cité lors de présentations médiatiques ou promotionnelles, mais ils ne pourront en aucun cas exiger cette nomination.

Article 7 : PRIX

- Les gagnants seront cités dans ANIMELAND et seront prévenus par courrier au courant du mois de Décembre 1992.

GRAND PRIX SPECIAL :

- Un bon d'achat d'une valeur de 1000 frs offert par MUSICA.

PRIX MASCULIN :

- Un bon d'achat d'une valeur de 500frs offert par MUSICA.

PRIX FEMININ :

- Un bon d'achat d'une valeur de 500 frs offert par MUSICA.

ENVOI DES PROJETS :

MANGA WORLD
C/O ETS. MUSICA
22, Rue du Disque
75013 PARIS
FRANCE.

BULLETIN DE PARTICIPATION AU CONCOURS DE DESSIN "MANGA WORLD"
A remplir et à joindre impérativement à vos dessins avec 4 timbres de 2.50 frs + une photo

Nom

Date de naissance

Adresse

Code postal

Tél.

Prénom

Nationalité

Ville

Pays

J'accepte le présent règlement du concours et me porte candidat.

Le

Signature (des parents pour les mineurs)

ANIME LAND

ANIMARTE

15 rue de phalsbourg 75017 PARIS
minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND.



EDITORIAL

Chers lecteurs, c'est avec beaucoup d'émotion que nous vous présentons ce numéro. Nous avons tous beaucoup de mal à y croire, pourtant, cela fait bel et bien un an que nous existons (un peu plus mais on va pas chipoter). Pour certains le temps est passé très vite, pour d'autre une éternité semble nous séparer du premier numéro d'ANIME LAND.

Pour améliorer, à votre demande, la qualité de notre revue (nombre de pages passée à 60 pour y placer de nouvelles rubriques, tramage des illustrations) nous avons dû en augmenter le prix : le voici donc à 28 Frs. Nous vous prions de croire que c'était indispensable pour continuer sa publication.

Que d'événements, que de bouleversements se sont produits depuis l'année dernière. La passion du dessin animé ne cesse de grandir dans le cœur de chacun, petits ou grands. Nous ne sommes plus seul non-plus, beaucoup de publications ont vu le jour et verront le jour pour traiter des sujets du dessin animé. C'est une bonne chose, plus nous serons nombreux, plus nos detracteurs nous prendront au sérieux. Il faudra cependant savoir rester soudé et ne pas se livrer à de petites guerres fratricides qui mènerait le beau travail réalisé ces derniers temps à la poubelle. Des fans nous sommes, des fans nous resterons ! Nous ne désirons qu'une chose, faire découvrir et faire partager la passion des dessins animés, le reste est secondaire...

Nous comptons sur vous tous pour mener à bien notre mission qui est aussi la votre. C'est tous ensemble que nous y arriverons, tout groupes et publications confondus, ou alors nous n'y arriverons jamais !

Bon voyage et bonne lecture dans ce nouveau numéro qui en annonce bien d'autre...

Le réacteur en chef

anime land 6

ANNIVERSAIRE	4
COURRIER DES LECTEURS	5

L'ANIMATION

DOUBLAGE	8
ANIME GRAND PRIX	10
YAMATO	13
PRINCESS MIYU	16
CREAMY MAMI	19
FRANCE / ITALIE	22
IDRAC	25
CAPTAIN HARLOCK	26
INTERVIEW	27
DOSSIER MIYAZAKI	31
ECOLOGIE	44

MANGA

VIDEO GIRL AI	46
MANGA TRADUITS	50

MARKETING ET DROIT DÉRIVÉS

MAQUETTES PATLABOR	51
JEUX : DRAGON BALL Z	52

LIRE, ECOUTER, VOIR

CD : TOUCH	54
MAGAZINES, ÉMISSIONS	

PAGE ANIMARTE

NEWS ET BREVES

ANIMELAND N 6 juillet/Aout 92, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION, EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE. DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cedric LITTARDI, REDACTEUR EN CHEF : Yvan WEST LAURENCE. MAÎTRE INFORMATICIEN : Messires Sylvain PORTIER et Douglas ALVES. MARKETING : David SCHMITT. CLAVISTES : Jean-Benoît SYLVESTRE, Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Muriella ROMANIELLO, Christelle DESHAYES. ILLUSTRATEURS : Frédéric BRON, Patrick DOAN, Marc CREVISY et les "carottes animation". REDACTEURS : Cedric LITTARDI, Christine Brouillard, Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Effer, Cécile Bosc, HIKARU, AKEMI, SHINOBU, Gregory REGESTE, AKI-HIRO, Sofiane NOURAOU, Audrey LANDEL, Muriella ROMANIELLO, olivier, HERMES. Remerciements à Mr TAKAHATA et Mme UEKI, tous les doubleurs de la SOFI et à tous ceux qui contribuent à l'élaboration de notre journal. La couverture est tirée du film LAPUTA de HAYAO MIYAZAKI des studios GHIBLI, dessin réalisé par RG VEDA et KLASH. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait!) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagréments que cela pourrait causer. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de phalsbourg 75017 PARIS; minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND. la reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs ou de l'éditeur. Imprimé par JD IMPRESSION, 68 rue BRILLAT SAVARIN 75013 PARIS; 45 88 59 29. ISSN-1148-0807. No de comission paritaire en cours. Code de la porte d'entrée du salon du fond à droite de la baignoire : 549787 A B. Le redacteur fou.

Premier Anniversaire Anime Land

HAPPY BIRTHDAY



CI-CONTRE :
LA PREMIÈRE
COUVERTURE EN
BICHROMIE
D'ANIME LAND.

Joyeux anniversaire ! Joyeux anniversaire à qui ? A vous cher lecteur qui nous suivez depuis les premiers numéros, merci à vous tous qui nous soutenez ! Cela fait un an que nous partageons avec vous la passion de l'animation et renversons les idées préconçues sur le DA japonais. Un petit récapitulatif ne serait sans doute pas déplacé face à cet "événement".

Tout d'abord nous tenons à souligner que la tâche a été dure pour la fin d'année 91, le courrier affluait de tous côtés, ces fameuses lettres avec la faute à ANIMARTE sans "E", après l'annonce légèrement erronée du DOROTHÉE MAGAZINE qui nous prenait pour une société d'importation de goods. L'autre grande difficulté fut de pouvoir continuer à éditer le journal ANIME LAND dans de bonnes conditions avec une qualité croissante tout en gardant le même prix. Ça n'a l'air de rien comme ça mais il a fallu beaucoup de temps pour pouvoir trouver le matériel nécessaire, apprendre à travailler sur ce même matériel et à maîtriser toutes les techniques de la PAO. Le développement de l'association ANIMARTE nous a permis d'acquérir le matériel voulu, et dans la lancée elle s'est fourni deux services de plus pour ses adhérents : MOVE DESIGN et ANIMECOM. L'impression du journal

restait également une de nos grandes préoccupations car ce n'est pas si facile de rentrer dans ses frais avec une couverture couleur (pour vous donner une idée, disons que le seul côté couleur de la couverture coûte aussi cher que tout le reste en noir et blanc qui comporte tout de même 56 pages !).

Bref, malgré toute les réclamations de toutes les personnes qui n'avaient apparemment pas compris ce qu'était une association de fans qui travaillent bénévolement pendant tout leur temps libre, nous sommes arrivés à mener le bateau à bon port, solidement amarré il se prépare à de nouvelles conquêtes et à vous informer sur le monde de l'animation.

Nous pouvons en effet considérer le bilan de tout ces mois de travail comme positif car nombre de personnes ont rejoint notre équipe de départ qui désespérait de trouver de l'aide. C'est avec une plus grande assurance que nous avons entamé l'année 92 qui promait d'être encore pleine de surprises et de rebondissements. Nous nous efforcerons toujours de vous proposer le meilleur service possible dans l'éventail toujours plus grand de nos moyens. C'est ensemble que nous avancerons dans ce monde très animé (pas toujours de bonnes

intentions) pour prouver que nous ne sommes pas des crétinoides, quelque soit notre âge d'ailleurs. Notre équipe est aussi variée que les adhérents que nous représentons, de tout bord et de tout âge, et c'est sans doute ce qui nous permet une si grande diversifications dans les idées et les thèmes proposés dans nos colonnes.

Nous ne demandons qu'une chose de vous tous en échange de nos services : de la patience. Comprenez que toutes ces activités, même superbement organisées, génialement conçues ou contrôlées d'une main de fer demandent avant tout du temps ! Foncer tête baissée nous a souvent conduit à faire des erreurs, notre action ne s'en est vue que plus ralentie et bien peu efficace. Ne croyez pas pour autant que vous vous retrouviez impuissants devant tout cela, bien au contraire, toute aide est la bienvenue. Cela n'empêche en rien les journées de ne comporter que 24 heures et que notre activité dans l'association passe après certains impératifs étudiants ou professionnels. Je le dis et le répète, nous sommes des bénévoles, entreprenants mais des bénévoles quand même, nous ne sommes pas payés pour ce que nous réalisons, ou plutôt si, quand le résultat est la satisfaction de nos lecteurs.

Pour défendre cet art qu'est le DA, déconsidéré par beaucoup tout comme le fut la S.F et les comics américains il y a un certain nombre d'années, nous avons structuré les rubriques de notre journal de tel façon à ce qu'il soit le plus lisible et le plus compréhensible possible tant pour les adeptes que pour les profanes. Une large rubrique ANIMATION, une plus petite pour les MANGAS d'où sont tirés la plupart des séries à succès, les rubriques MARKETING et DROITS DERIVES, LIRE ÉCOUTER VOIR pour proposer une vision la plus complète possible de l'univers immense du DA, et pour compléter le tout une petite page NEWS et BRÈVES sans oublier la page ANIMARTE réservé à nos aimables éditeurs. Notre grande joie est de voir réalisé tout nos rêves, nos espoirs, de pouvoir exprimer librement et sans honte nos idées sur ce sujet qui nous passionne : l'animation.

La communication de cette passion reste notre but principal. Il semblerait que nous ne nous soyons pas trompés sur

l'importance que prendrait le DAN (Dessin Animé Nippon) parmi le public, même adulte, français. Si l'on enlève l'image navrante qu'on accorde aux séries ("oh, tu regardes Dorothée..."), une place de plus en plus importante devrait être laissée à cet art très particulier qui n'appartient à aucun pays. Nous défendons le Japon parce qu'il est injustement traité comme un sous produit d'animation, pire que cela : comme une pâle image des oeuvres occidentales. Quoi de plus honteux que de comparer un DISNEY à une série comme GOLDORAK. Où est donc passé le sens de la mesure, ce sens critique qui se passerait de considérations raciales ou nationalistes. Le Japon, s'il n'est pas très ouvert sur le monde a au moins une excuse : son ouverture internationale est toute récente, 100 ans à peine. Pas étonnant qu'il soit très conservateur. Cependant la culture et l'art occidental les intéressent beaucoup ! Peut on en dire autant pour l'occidental moyen qui ne voit pas plus loin que le bout de son nez et dont la réputation d'égoцентриque borné n'est plus à refaire, surtout quand il s'agit de la presse et du monde des affaires qui se contente de clichés stupides et dépassés. Voyons en nous l'expression d'un progrès car nous sommes déjà ouvert à la différence, la culture du bout du monde ne nous est pas si étrangère au travers de toutes ces images et de ces histoires que nous proposent le Japon dans ses dessins animés.

Nous espérons de tout coeur continuer à contribuer à la reconnaissance de cet art de quelque pays qu'il provienne, et cela en continuant d'écrire des articles et en publiant notre journal. ANIME LAND a un an (et quelques mois) et, croyez moi, il vivra très vieux !

Yvan WEST LAURENCE

PS : Un grand merci à tous les rédacteurs qui, depuis le premier numéro, ont contribué à constituer pièce par pièce les éléments de ce journal. S'il restait seulement un peu de place, j'aurais aimé placer ici tous les noms de ceux qui ont écrit, tapé, mis en page les textes, de tout ceux qui ont illustré, passé leur temps et des nuits blanches à dessiner, scanner, corriger les fautes pour vous livrer les quelques pages que vous avez entre les mains. Même si certains ne peuvent ou ne veulent plus y participer je vous lance à tous un grand MERCI !



Dans le prochain numéro, un dossier Kimagure Orange Road et dans le No8 un dossier GUNDAM.

Vous l'avez tous réclamé à grands cris, alors la voila, la rubrique courrier des lecteurs d'Anime Land.

Avant toute chose nous tenons à vous expliquer les raisons de son absence dans nos colonnes jusqu'à maintenant. Sachez que s'il est facile de lire ces quelques lignes, il est bien plus difficile de les réaliser, il faut du temps, de la réflexion, et surtout, en ce qui concerne le courrier, il faut faire un choix, choix d'autant plus difficile que le courrier est très abondant et ne manque pas d'idées intéressantes. D'autre part nos articles ont souvent la mauvaise habitude de grossir à vue d'oeil et de prendre plus de place que prévu. Cela nous a donné les 52 pages du No3, cela a pour conséquence également de retarder l'échéance de parution d'autres articles (certains traînent dans mes tiroirs depuis le début de l'année). C'est donc par manque de temps et de place que le courrier des lecteurs n'avait jamais vu le jour.

D'autres raisons nous incitaient aussi à ne pas nous soucier de cette rubrique. Un : votre courrier obtient souvent ses réponses, même si les questions sont parfois fort peu intéressantes ("quel est le poids de SONGOKU après avoir mangé le repas préparé par CHICHI pour les noces???"), c'est lent parfois mais on ne peut être au four et au moulin... Deux : le meilleur du courrier nous a permis d'établir des contacts et des correspondants dont vous pouvez suivre les articles dans les numéros actuels : Philippe LHOSTE, Sebastien BERTRAND, Valérie BOURBON, EFFER, Cecile BOSC, Aki- Hiro, et j'en passe et des meilleurs ont tous commencé par nous écrire. Trois : Avez-vous déjà lu la rubrique courrier de Mangazone ? On se croirait à "réglement de comptes à OK CORRAL", vous en prenez tous pour votre grade et on en ressort parfois très dégouté. Quatre : notre modestie nous empêche de publier les avalanches de compliments après la sortie des numéros d'Anime Land, tout comme il nous paraît peu intéressant de publier les "KANSETIKI sort le prochain ?" alors que le dernier vient à peine d'être distribué.

Mais peu importe, la voila cette rubrique, nous verrons bien si cela mène à une discussion positive entre lecteur et journal (bien que, je vous le répète, vous faites tous parti de l'équipe en quelque sorte et qu'il ne tient qu'à vous de nous écrire des articles ...). A vous de nous dire également si vous ne préférez pas réserver cette place à l'info sur le Dessin Animé.

Dernière chose, il existe une APA (Amateur's Publishers Association) créée par Philippe LHOSTE et qui correspondrait en quelque sorte à un énorme courrier des lecteurs. Pour renseignements, écrivez, en

COURRIER DES LECTEURS

sponsorisé par P.T.T (Prends Ton Temps)



dessin de Mlle PHONEKEO Dara

joignant une enveloppe timbrée pour la réponse, à Philippe LHOSTE, 3 rue Bourdaloue 75009 PARIS. C'est d'ailleurs avec lui que nous allons ouvrir cette rubrique courrier, les autres lettres ce sera pour le prochain numéro vu qu'il faut les taper et que celle-ci m'est parvenue sur disquette... (Flemmard professionnel !)

(Mauvaise) Humeur, le retour

Et oui, le raleur de service est de retour, et comme il se doit, il n'est pas content.

Depuis deux numéros (les 4 et 5), Sumi Joohoo attaque AnimeLand. La première

fois, nous n'avons pas réagi, trouvant la charge trop grosse et d'une telle mauvaise foi que nous avons jugé qu'elle se désamorçait d'elle-même.

Mais comme le bougre insiste, j'ai pensé qu'il valait mieux y répondre quand même, de préférence de façon courte et définitive. Nous préférons consacrer nos pages à l'animation plutôt qu'à de stériles querelles. D'ailleurs, je ne suis même pas sûr que le rédac-chef passe cette feuille. Encore que si vous la lisez, c'est qu'il l'a acceptée, ou que je l'ai contraint à l'insérer en le menaçant d'une masse de 1961 tonnes.

Une dernière précision : ce que j'écris ici n'engage que moi, pas la rédaction d'AnimeLand. Je suis suffisamment proche d'eux pour savoir ce qui se passe chez eux, mais je ne suis pas aussi impliqué que les pères-fondateurs. Je n'ai aucune querelle avec Gwenaël Jacquet (pour l'instant !), et je ne suis pas rancunier. Mais pris d'un don-quistottisme désuet, je suis résolu à rétablir la justice. (C'est pas un peu trop lyrique, là ?)

Bon, je ne vais pas répondre point par point, ce serait trop long et de peu d'intérêt. Je vais plutôt rappeler quelques faits qui mettront les choses au point :

- AnimeLand est un fanzine. Autrement dit, par définition, un magazine fait par des fans. En l'occurrence, les dits fans sont tous des amateurs, non rémunérés, et prenant sur leur temps libre pour faire les articles et réaliser les numéros. Et accessoirement, à côté, il faut travailler, manger, dormir, et éventuellement s'amuser.

Il est donc ridicule de juger la mise en page comme si nous étions des professionnels. Nous cherchons à approcher de la qualité professionnelle, mais c'est pour être plus agréable à lire, pas pour chercher à avoir un prix de mise en page.

Etant non professionnels, nous faisons des erreurs (les pros aussi d'ailleurs). Le rédac-chef a appris la mise en page sur le numéro 1. Depuis, la qualité de sa maquette n'a cessé de s'améliorer. Et le nombre de fautes de diminuer.

- AnimeLand est bimestriel. Il nous est donc difficile de vous livrer des nouvelles fraîches, surtout concernant les festivals. Si l'information arrive trop tard pour que nous l'incluions dans le numéro qui va sortir, ou si au contraire l'évènement se passe avant que le numéro ne sorte, nous n'y pouvons pas grand-chose.

Par contre, ce numéro devrait sortir assez tôt pour vous avertir des manifestations suivantes (apparemment ignorées de notre confrère qui s'enorgueillit pourtant de son actualité) :

- Les 2, 3 et 4 octobre 1992, se déroulera Conl'animéT (lire contaminated), convention du même genre que l'AnimeDay. Elle se déroulera à Birmingham, plus exactement au New Cobden Hotel, Hagley Road, en Angleterre, bien sûr. Accès facile (d'après eux) tant en train qu'en avion (aéroport international).

Pour s'inscrire, il faut écrire à Dezil Brown, 20 Field Ridge, Shaw, Newbury, BERKS, England. L'inscription est de 16 livres à l'avance, 20 livres sur place, ou 10 livres par jour. Ils proposent des chambres à 28.50 livres.

- Les samedi 24 et dimanche 25 octobre 1992 se déroulera le 9e festival national du film d'animation, à Marly-le-Roi (à l'ouest de Paris), à l'INJEP (Institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire). Ce festival présente la production française d'animation des deux dernières années, sans sélection. Ce qui signifie qu'il y a aura sans doute d'excellentes choses (et probablement de fort médiocres, mais les premières compensent largement les secondes).

Là par contre, la pré-inscription est fortement conseillée, j'ignore s'ils acceptent des inscriptions de dernière minute, cela dépendra des places disponibles. S'inscrire et demander des renseignements à l'AFCA (Association Française du Cinéma d'Animation), 4 avenue du Nord, 783100 Maurepas. Tél. 30 50 52 74. Les places sont relativement bon marché.

- Comme nous ne sommes pas rancuniers, j'annonce aussi la convention de Sumi, en octobre aussi, mois décidément très animé ! Très exactement le 11 octobre à Lyon. Renseignements auprès de l'association Sumi, 62 rue Rachais, 69007 Lyon (Tél. 78 72 35 45).

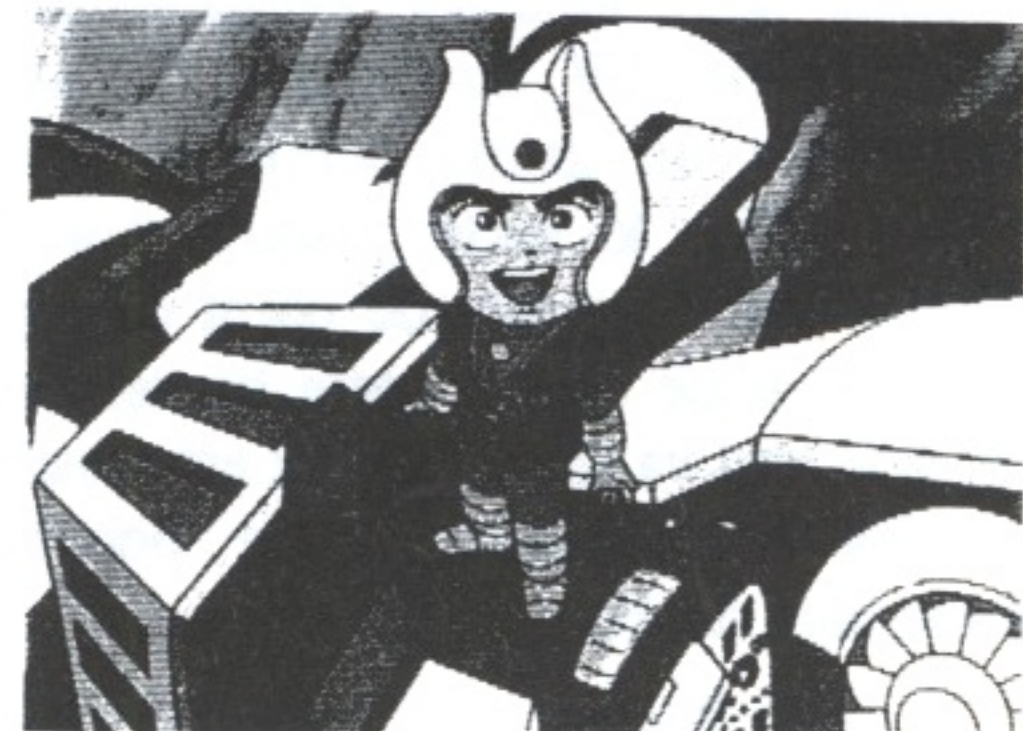
Je préfère m'arrêter ici, même si j'aurai pu critiquer Gwenaël se gaussant sottement d'AnimeLand, non informé de la rupture unilatérale de leur association avec Sumi. Ou encore descendre la BD lamentable (et fière de l'être) qui pollue les pages d'un certain petit fanzine. Mais je ne le ferai pas (sic !), ce serait m'abaisser au niveau de Sumi Joohoo, qui met dans ses pages ce qui n'aurait pas dû sortir d'un courrier des lecteurs. Car critiquer les choix éditoriaux (vous devriez faire des articles sur...) relève plus de la démarche du lecteur que de la revue de presse. C'est comme si Têlê Z reprochait dans ses colonnes à Têlêrama de ne pas avoir de rubrique dessins animés.

Gwenaël voulait des articles critiques, en voilà un. Bien que pour moi il s'agit en la matière plus d'avoir une vue critique (positive ou négative) sur un sujet que de taper sur ses confrères, des émissions ou des gens.

Une dernière chose. Je n'ai pas écrit cette page parce qu'on ne supporte pas les critiques, au contraire, on les accueille avec intérêt quand elles sont intelligentes. Et nous sommes entre nous les plus difficiles quant à la qualité. Mais qu'un éditeur profite de son support pour vider son fiel et sa rancœur (dont j'ignore l'origine), je trouve ça maladroît et stupide. Fin du sermon.

Philippe Lhoste

Je rajouterai ceci : SUMI JOOHOO a lancé son premier numéro dans le No2 d'AnimeLand. Sa rupture avec ANIMARTE n'a toujours rien d'officiel puisqu'il n'existe aucun procès verbal le déclarant, cette décision s'est faite sans notre accord ou notre consultation... tirez en les conclusions qui s'imposent !



LE DOUBLAGE

Parmi les dernières étapes importantes de la fabrication d'un dessin animé, il y a le doublage. Très important, c'est lui qui donne la vie et le caractère des personnages.

Pour en savoir un peu plus sur les procédés et les gens du métier, AnimeLand est allé se promener sur le plateau d'un doublage de "City Hunter". Vincent Ropion et Danielle Douet, qui sont respectivement les voix françaises de Nicky et de Laura ont bien voulu répondre à nos questions.



AnimeLand : Comment vous y prenez-vous pour doubler une série comme "Nicky Larson" ? Quels sont les procédés utilisés ?

Vincent et Danielle : Le procédé est le même pour tous les doublages (dessins animés, série TV ou film) : l'image est projetée sur un grand écran, et juste en dessous défile le texte jusqu'à une barre verticale qui nous sert de point de repère ; lorsque le texte atteint cette barre, l'acteur le lit et si tout va bien, sa voix est synchrone avec les mouvements de la bouche du personnage doublé.

A : Est-ce que vous travaillez ce texte avant de commencer le doublage ?

D : Ca dépend, dans le cas d'un dessin animé ou d'une série TV, non, on le

découvre en le jouant. On agit de façon très instinctive, d'autant plus qu'au bout de cent épisodes, on commence à connaître nos personnages et leur caractère ; il nous arrive même de prendre quelques libertés avec le texte. Enfin le fait de le découvrir en jouant le rend plus vivant, plus spontané.

V : Par contre, pour un film, on visionne plusieurs fois la V.O. avant de jouer.

A : Et vous mettez combien de temps pour doubler un épisode de 22 minutes et un film de 1 h 30 ?

V et D : Pour un épisode, on met en moyenne une heure. Pour un film, on peut mettre toute la journée, surtout si le réalisateur ou les producteurs sont là.

A : On note souvent des erreurs dans les textes (par exemple, des



personnages qui changent de nom d'un épisode à l'autre), pouvez-vous nous éclairer ?

V et D : Les erreurs d'adaptation ne viennent pas toujours de nous, elles peuvent venir de ceux qui adaptent le texte. Les séries japonaises sont dans un premier temps traduites en anglais par les japonais, une traduction qui est souvent approximative. Après, il faut encore traduire en français, puis écrire le texte sur l'appareil de synchronisation, beaucoup d'étapes qui font qu'on n'est jamais à l'abri d'erreurs. En plus, nous, comédiens, avons l'habitude l'habitude de travailler avec les noms originaux, c'est la tradition dans le doublage ; ainsi je joue le personnage de Ryo et non celui de Nicky ! Vous pouvez imaginer qu'il est facile de s'emmêler entre les prénoms japonais et les prénoms français.

A : En ce qui concerne les changements de voix pour un même personnage, au cours d'une série ?

V et D : L'enregistrement d'une série, surtout si elle est longue, se déroule sur plusieurs mois (nous avons commencé "City Hunter" en 1990). Lorsqu'on s'engage sur un rôle, on ne sait pas toujours combien d'épisodes on va doubler, et il peut arriver que nous soyons indisponibles le jour d'un doublage. A ce moment là, c'est au chef de plateau de décider s'il est indispensable de reporter la séance et de re-déplacer cina à dix comédiens, ainsi qu'un réalisateur et son studio, plutôt que de remplacer momentanément la voix manquante !

A : Quels sont les autres dessins animés sur lesquels vous avez déjà travaillé

Le doublage en France

Le procédé français de doublage est très différent de celui utilisé au Japon.

Au Japon, les comédiens ont leur texte sur un papier et ils le jouent "au feeling" en visionnant le dessin animé. Le résultat n'est pas vraiment bon, les voix n'étant pas toujours synchronisées sur les mouvements des lèvres. Aussi, pour les films à grand budget, on enregistre d'abord la voix et on fait les dessins après, pour que ce soit parfait. C'est ce procédé qu'utilisent d'ailleurs les studios Walt Disney, mais il est coûteux et prend beaucoup de temps (il faut repérer le timing des voix sur la bande sonore).

En France, nous avons mis au point ce fameux procédé de synchronisation du texte qui défile sous l'image au moment où il doit être joué. Seul inconvénient, l'appareil est assez cher et la préparation un peu plus longue, car il faut écrire tous les textes à la main sur une bande transparente (un peu comme pour un rétro-projecteur), mais le résultat est parfait et fait gagner beaucoup de temps à l'enregistrement...

Malgré tout ce qu'on peut faire reprocher au diffuseur de la série "Nicky Larson", il faut bien reconnaître que le doublage de celle-ci est parmi les plus réussis : les voix de Vincent ROPION et de Danielle DOUET collent parfaitement

aux personnages et ils n'hésitent pas parfois à rajouter du texte pour leur donner encore plus de vie ! D'un autre côté, on peut quand même faire quelques remarques : alors que les héroïnes féminines de chaque épisode ont des voix variées, il n'en est pas de même pour les voix masculines des truands et autres "Edouard" ou "Gérard". En effet, ceux-ci sont sans exception doublés par les deux mêmes et seules personnes : Michel BARBRY (voix de Mammouth) et le chef de plateau qui dirige le doublage, Maurice SARFATI. Ce défaut se retrouve malheureusement dans beaucoup de séries TV. doublées un peu "à la chaîne" ; écoutez la voix des personnages secondaires et vous retrouverez dans 90 % des cas des personnes qui font déjà un autre rôle plus important dans la même série. Parmi les exemples les plus célèbres, on citera les "Chevaliers du Zodiaque" où tous les chevaliers d'Asgard, d'argent, d'or etc... sont doublés par les voix des 3 chevaliers de bronze, Shun, Shina et Ikki, c'est-à-dire Serge BOURIER, Marc FRANÇOIS et Henri DIANIK !

Le pire dans cette histoire c'est que ce n'est même pas une question d'économie, les doubleurs étant payés "au mot", que ce soit une personne ou cinq différentes qui jouent le texte, le coût reste le même. En fait ce n'est qu'une simple question d'organisation : il est déjà difficile

de réunir les 5 comédiens qui font les personnages principaux, alors imaginez, s'il en fallait 10 de plus à chaque plateau ! Enfin, peu de comédiens se déplaceraient et se bloqueraient une demi journée simplement pour dire trois mots !

Les voix secondaires sont évidemment plus variées et plus soignées pour le doublage d'un film que pour une série japonaise pour les petits enfants...



D : Pour moi, Laura est un de mes premiers personnages importants. Sinon, j'ai déjà fait des épisodes de "Lamu" et de "l'académie des ninjas" (Marie-Joe).

V : Pour ma part, je n'en suis pas à mon premier dessin animé, puisque j'ai commencé avec "Candy" où je jouais alors Anthony, le prince de la colline ! Sinon, j'ai aussi doublé "Wingman" (David), "A plein gaz" (Teddy Santarini), "Olive et Tom" (Roberto), "Le collège fou, fou, fou" (Rei Ishido) et bien d'autres encore... Sentimentalement, j'aime bien Ryo Saeba ; la série est amusante, même si elle est parfois choquante pour le jeune public !

A : De manière générale, que pensez-vous du doublage ?

V et D : C'est un travail d'acteur qui demande des compétences particulières et certains films font l'objet d'un travail remarquable à ce niveau là. Cependant, il faut bien reconnaître que le doublage d'un dessin animé, du fait de

ses scénarii un peu répétitifs, n'est pas très enrichissant sur le plan professionnel. Et tout cas, il n'y a aucune honte à doubler, car c'est une facette du métier d'acteur très intéressante, et d'ailleurs, beaucoup d'acteurs célèbres ont fait, et font encore du doublage (Roger Carel, Gérard Depardieu, Pierre Arditi...).

A : Quels conseils donneriez-vous à nos lecteurs qui voudraient se lancer dans le doublage ?

V et D : Tout d'abord, il faut une formation d'acteur, c'est impératif : il faut savoir jouer la comédie. Il faut aussi savoir bien lire et pouvoir transformer sa voix de manière à pouvoir éventuellement jouer plusieurs personnages à la fois. Il faut enfin avoir la chance d'être pris pour un essai et si ça marche, on a la chance d'être rappelé.

Avertissons quand même vos lecteurs que se limiter au doublage serait une erreur, car comme nous l'avons dit, ce n'est qu'une facette du métier de comédien.

Audrey Landel et Olivier

Remerciements : M. Sarfati et SOFI.

City Hunter - Casting

- Nicky Larson : Vincent ROPION

- Laura : Danielle DOUET/Anne RONDELEU

- Hélène : Agnès GRIBE

- Mammouth : Michel BARBEY

- "Killer" : Maurice SARFATI ("... je vais t'envoyer une boulette !")

TOP des heroïnes

Vous avez été très nombreux à voter cette fois-ci, pourtant cela n'a fait que confirmer notre premier classement :

Première : MADOKA AYUKAWA

Seconde : SAEKO NOGAMI

Derrière elles se trouvent KAORI (laura), SAORI (saint seiya), MISA (lisa, MACROSS), DEEDLIT (LODOSS WAR), KYOKO (juliette), DEUNAN (APPLESEED à cause de la pub DEESSE!) pour les plus citées, les autres n'ont obtenue que quelques voix, voire même une seule, parmi elles les DIRTY PAIR, SHAMPOO, LAMU, CATHY, NADIA... et puis voilà. Avis aux jeunes filles qui veulent être à la mode : changez vous en belle brune aux cheveux long, aux yeux de jade, au fort charisme et sachant jouer du saxo en cas de déprime (vive le blues !).



ANIME GRAND PRIX '92 AND CO.

Bon ben ça y est ! Je passe des nuits blanches pour finir un article avant la date limite et puis voilà... ils le virent par manque de place. Ben pour la peine, je récidive en faisant mieux que prévu : on va écourter le premier article et rajouter un autre classement, celui de l'Animédia.

Résultats Anime Grand Prix 1992 :

L'Anime Grand Prix, réalisé par la revue Animage (Tokuma Shoten), est, malgré le nombre relativement peu élevé de votants (c'est à dire environ 10 000), le plus crédible du Japon au niveau qualité des D.A. sortant vainqueurs. Ceci est dû au public de l'Animage qui a une moyenne d'âge largement supérieure à Animédia et qui traite de sujets plus diversifiés que la revue New Type, qui porte ses efforts sur la Science Fiction. Les catégories classées sont très diverses.

Classement I : Meilleur D.A. de l'année.

Classement II : Meilleurs épisodes de l'année.

Classement III : Meilleur personnage masculin de l'année.

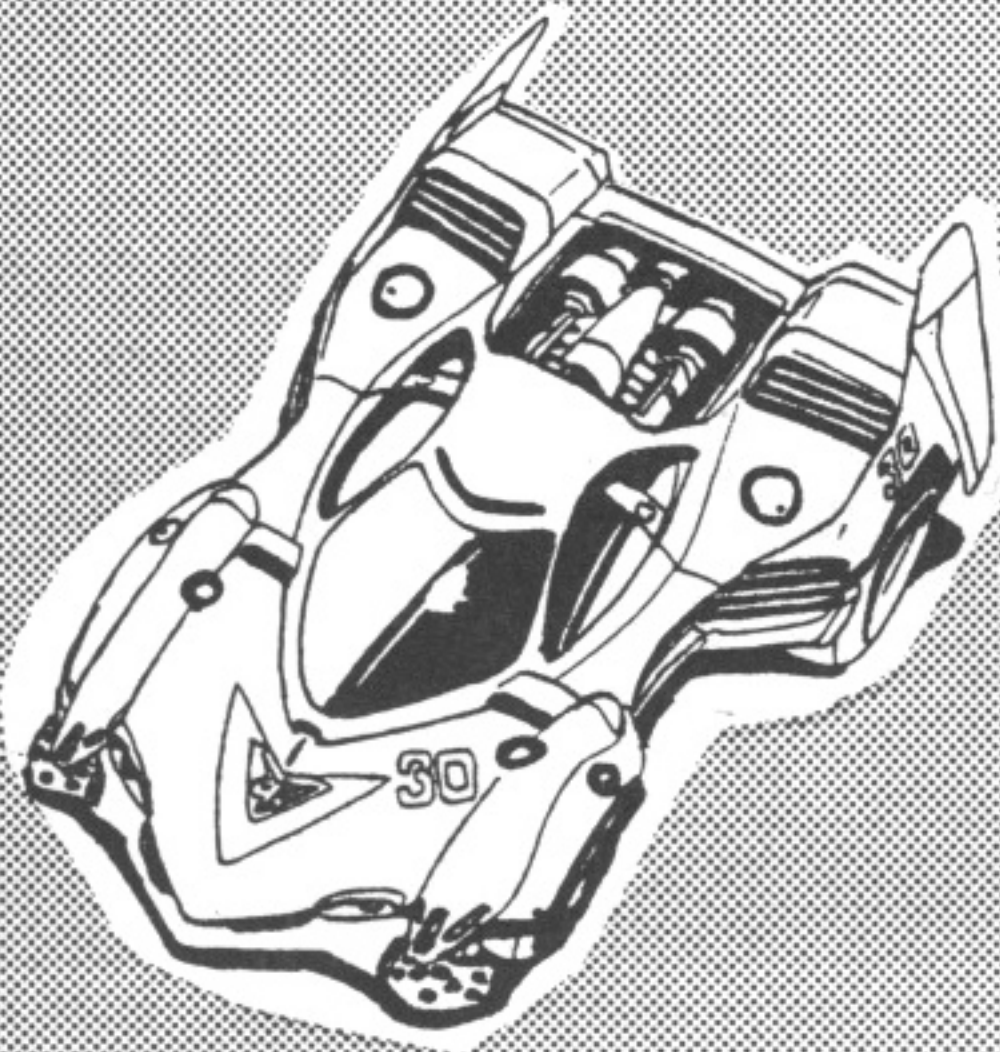
Classement IV : Meilleur personnage féminin de l'année.

Classement V : Meilleur générique de l'année.

Classement VI : Meilleurs doubleurs de l'année.

Classement VII : Ever green, meilleur D.A. de toujours.

Classement VIII : Ever green, meilleur personnage de toujours.



VAINQUEURS D'ANIME GRAND PRIX PRECEDENTS

Année	Vainqueur
1979	Kidoo Senshi Gundam (Armure mobile Gundam)
1980	// // // // //
1981	Densetsu Kyashi Ideon (la légende du dieu géant IDEON)
1982	Rokushin Gattai Godmars (Godmars, 6 dieux mis en un corps)
1983	Sayonara Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999)
1984	Crusher Joe
1985	Kaze no Tani no Nausicaa (Nausicaa de la vallée du vent)
1986	Dirty Pair (Dan et Dany)
1987	Tenku no Shiro LAPUTA (LAPUTA, le chateau du ciel)
1988	SAINT SEIYA
1989	Tonari no TOTORO (mon voisin TOTORO)
1990	Majo no Takkyubin (la messagerie de l'ensorceleuse)
1991	Fushigi no umi no Nadia
1992	GPX Cyber Formula



Le grand vainqueur cette année est comme nous étions nombreux à l'avoir prévu, la série télévisée GPX Cyber Formula, au character design très originaux, où les médias habituels sont remplacés par des voitures de courses futuristes. C'est ainsi un mélange subtil entre les attributs de séries de sports, de soap opéra et de Science Fiction qui remporte cette année. Bien entendu, l'ex-vainqueur, Fushigi no umi no Nadia (voir A.L. n 5), conserve un classement exceptionnel, en particulier grâce à son 39ème et dernier épisode qui rentre dans l'actuel classement.

D'autre part, on remarquera la présence répétée de 2 grands classiques : Ranma 1/2 et Dragon Ball Z, qui reprennent tous deux de l'intérêt après une grave période creuse.

Pour ce dernier, on notera la spectaculaire progression de Trunks (Tolanks) dans tous les classements, à tel point que dans l'Animage de juillet il arrive premier ex-aequo dans le classement mensuel, position de laquelle Nausicaa n'a jamais été détronée qu'une seule fois depuis l'instauration du classement il y a 6 ans de cela.

D'ailleurs, examinons sa position. Parmi les nombreux indétournables classiques (Urusei Yatsura et sa belle Lamu, Lupin III et son sympathique personnage), les films réalisés par Miyazaki restent indéclassables. En particulier, Nausicaa reste un symbole : "C'est la première femme forte. Bien d'autres ont ensuite essayé de l'imiter... mais ce n'était plus la même chose".

Deux autres films principaux sont classés sur l'année : Omohide Poro Poro (le chef d'oeuvre de l'année) ainsi que Gundam F-91 (au scénario décevant). En revanche, les OAV sont réservés à un public de maniacs, et aucun n'atteint une popularité suffisante pour être très bien classé. Vous remarquerez la dégringolade de tout City Hunter (Nicky Larson) dans les classements à cause de la version télévisée excessivement mauvaise.

Etonnement, le prix réalisé pour le 1ème anniversaire de la revue Animédia, dont nous vous révélons seulement le classement général, obtient des résultats assez différents. Il faut comprendre que les catégories de vote sont beaucoup moins diversifiées (cette revue se limitant dans tous les cas aux séries télévisées), son public a une moyenne d'âge qui est bien inférieure à la précédente. Pourtant, ce classement comporte près du double de votants, il s'érige ainsi en voie populaire là où le précédent soulignait une véritable qualité d'un D.A. à tous les niveaux.

Nous pouvons y déceler la popularité croissante d'un nouveau style de robot : le robot-parodie ou robot-délire. On retrouve ce style dans WATARU ou RAJIN-OH par exemple. Leur style peu réaliste et aux couleurs très vives qui emprunte beaucoup de ses effets dans des déformations de perspective à outrance, s'oppose à la sobriété d'un PATLABOR ou à la précision d'un GUNDAM. D'où vient donc cette passion pour ces mécaniques de type humanoïde au Japon ? Cela n'a pas empêché WATARU (Adrien le sauveur du monde) d'être déprogrammé en France malgré son indéniable qualité. Un mystère de plus à élucider...

Cedric LITTARDI

CLASSEMENT ANIMÉDIA DES 11 MEILLEURS DA

1/ WATARU (ADRIEN le sauveur du monde)

6998

2/ GPX Cyber Formula

5209

3/ Zeitai Muteki RAIJIN-OH

2423

4/ Mazo King GRANZORT

1763

5/ Fushigi no urni no NADIA

1206

6/ RANMA 1/2

1027

7/ NG KNIGHT LAMUNE and 40

1011

8/ DRAGON BALL Z

854

9/ URUSEI YATSURA (LAMU)

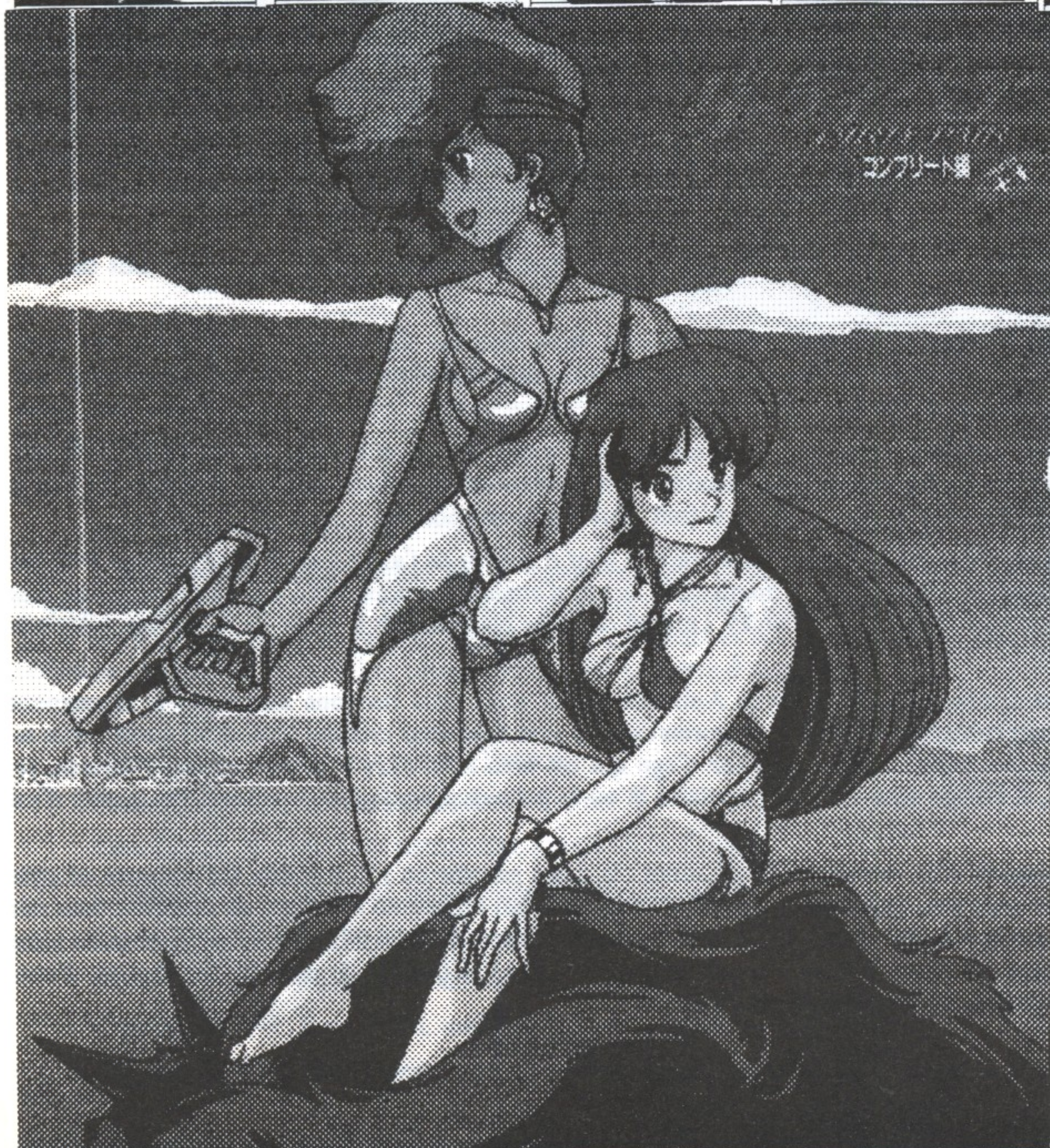
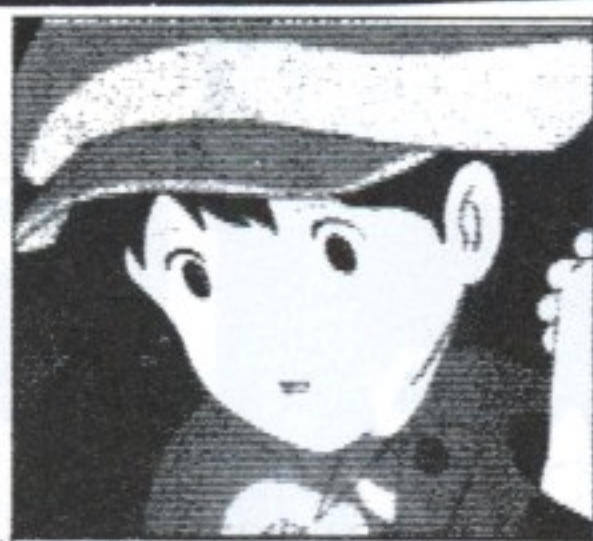
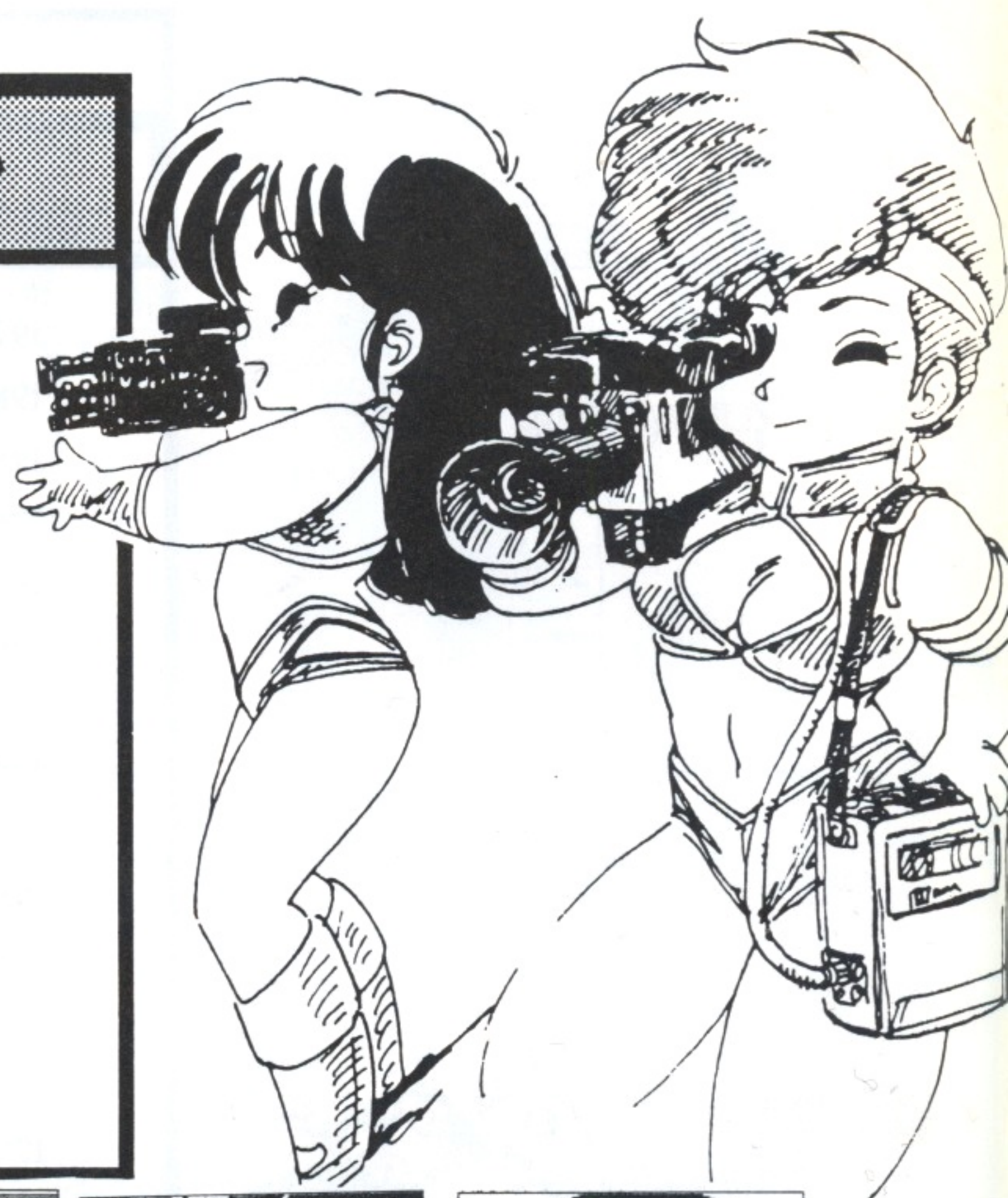
572

10/ Kidoo Keisatsu PATLABOR

490

11/ Tenku Senki SHURATO

431



東京堂書店
LIBRAIRIE TOKYO-DO

TEL. : 42 61 08 71

DECouvrez LE JAPON
en Français... et en Japonais

Langue

Littérature

Arts

Civilisation

Presse

BANDES DESSINÉES

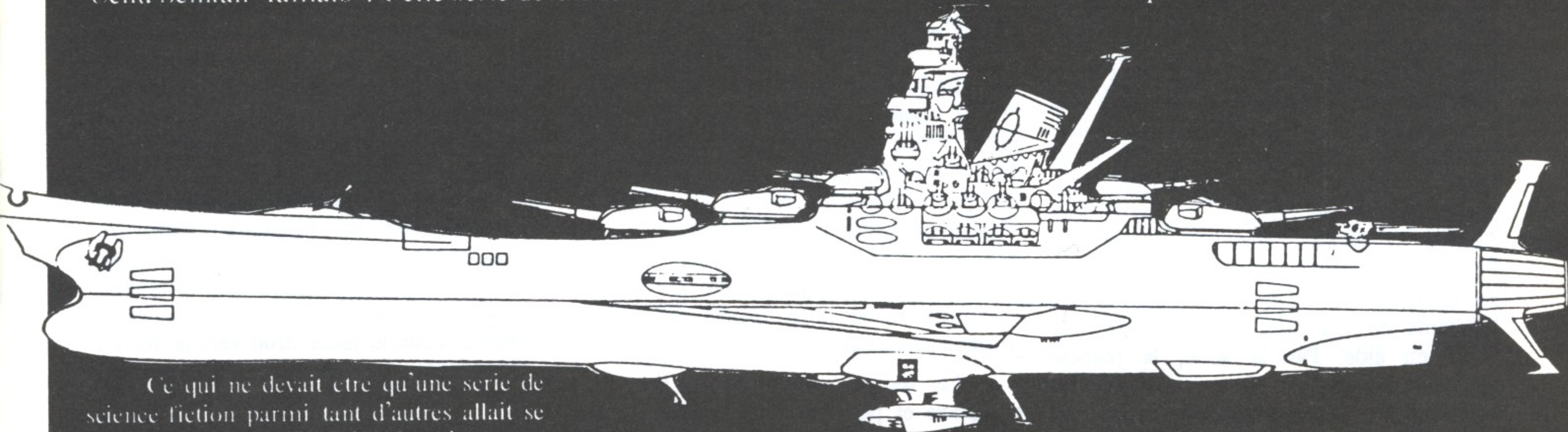


4, rue Sainte-Anne
75001 PARIS

Du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h

SPACE CRUISER YAMATO

Les écrans japonais étaient monopolisés par les robots geants, et les fillettes en jupette ne ressemblaient pas encore à des poupées de sucre candy (oui, je sais, c'est un peu trop facile!), pourtant 1974 allait apporter un peu de nouveauté dans les scénarii avec les premiers pas de Leiji Matsumoto dans le dessin d'animation et le célèbre "Uchu Senkan Yamato". Cette série devait ouvrir la voie à d'autres séries à succès telles que "Gundam" et "Macross".

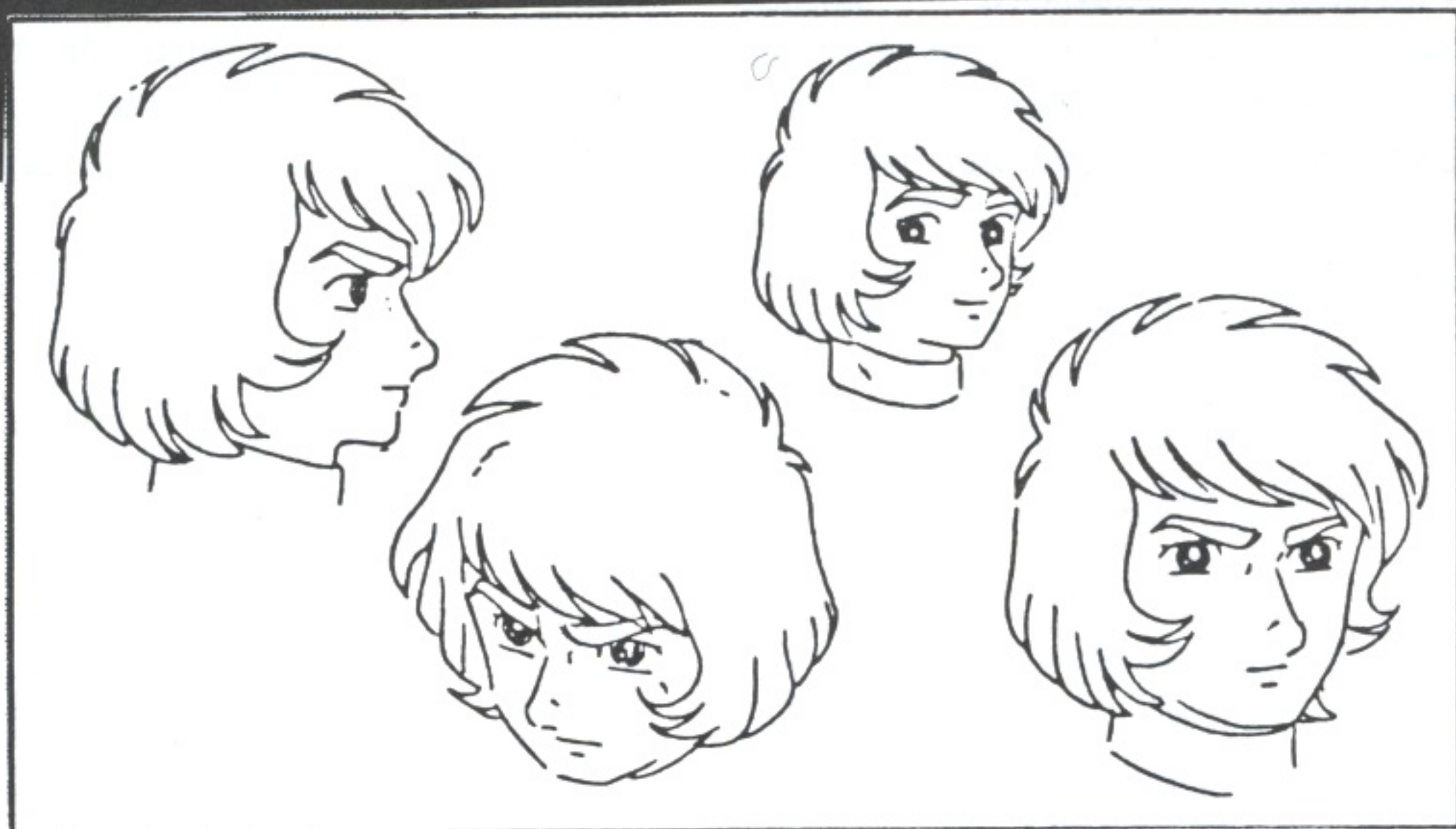


Ce qui ne devait être qu'une série de science-fiction parmi tant d'autres allait se révéler un succès inimaginable qui marque encore le Japon d'aujourd'hui. Et cette saga qu'on peut qualifier sans l'ombre d'un doute d'hymne à la grandeur du Japon (YAMATO étant le nom donné au Japon au VI^{ème} siècle de notre ère) voit son générique original élevé au rang de chant patriotique.

Cette histoire créée par Leiji Matsumoto et Yoshinobu Nishizaki peut aujourd'hui nous sembler bien anodine, d'autres séries ayant largement repris, avec plus ou moins de succès, les thèmes et concepts abordés par l'épopée du Yamato. Cette série n'ayant pas été diffusée sur les chaînes françaises et ne faisant pas l'objet d'un tel projet dans un proche avenir, je m'efforcerai ici de vous faire partager en quelques lignes la fabuleuse légende du Yamato.

Notre histoire débute en 2199, la guerre entre la Terre et les Gamilas vient de prendre fin avec la défaite de la Terre qui a été rendue radioactive lors d'un bombardement. La population, réfugiée dans des abris, voit la situation se dégrader de jour en jour, et finalement la nouvelle tombe: la vie sur la planète sera rendue impossible dans environ un an...

Pendant ce temps dans l'espace, les forces terriennes se préparent à riposter contre les envahisseurs, sous les ordres de l'amiral Jyuzo Okita, brillant stratège et l'âme même de la résistance à l'ennemi. Malheureusement, la bataille de Pluton se révèle un échec et seul le sacrifice courageux du capitaine Mamoru Kodai à bord du Yuri Kaze ainsi que l'apparition d'un mystérieux engin permet à la troupe de se retirer à temps du champ de bataille. Ce vaisseau s'avère rapidement contenir un



message de la Reine Staasha de la lointaine planète Iskandar qui se propose d'offrir à la Terre la possibilité de revivre grâce à une sorte de régénérateur cosmique. Le voyage étant d'environ trois cents mille années-lumières, le message indique les modalités permettant d'accomplir ce long voyage en dehors du système solaire en moins d'un an (forme de voyage en hyper-espace).

C'est alors qu'apparaît l'épave d'un vaisseau japonais de la seconde guerre mondiale: le Yamato. Reconstitué et avec l'installation de ce nouveau système, le magnifique vaisseau est prêt à se lancer dans cette aventure de la dernière chance. A son bord, on retrouve l'amiral Jyuzo Okita, Susumu Kodai (le frère cadet de Mamoru) dont l'esprit est hanté par la seule volonté de venger son frère et ses

parents, Daisuke Shima: le pilote, Shiro Sanada: l'officier scientifique, le docteur Sado et son éternelle bouteille de saké ainsi que la jeune Yuki Mori qui assure le poste d'opérateur radar/officier scientifique et au besoin celui d'infirmière, et tous les membres d'équipage nécessaires à la bonne marche du vaisseau (au total 114 personnes). Et le long périple de nos héros commence, avec la perpétuelle menace gamilas planant au-dessus de leurs têtes telle une épée de Damoclès. Ils devront ainsi affronter les forces Galimas en traversant le système solaire, miraculeusement aidés par la technologie d'Iskandar et l'ingéniosité de Daisuke Shima et du robot Analyzer qui tombe peu à peu amoureux de Yuki. Dépassant Pluton, un nouvel ennemi bien plus dangereux que les quelques généraux qu'ils avaient pu rencontrer jusqu'alors

allait bientôt se présenter à eux. Il s'agit du commandant suprême des Galimas: Deslar. Il se révélera être leur adversaire le plus acharné, mais relativement fair-play, et ses généraux Domeru et Gern ne le seront pas moins, en trouvant pour une fois des adversaires à leur taille (!).

Après de multiples péripéties et de nombreux morts, l'équipage du Yamato arrive en vue du système solaire où est située la planète Iskandar, mais également celle des Gamilas, et là, les combats s'intensifient encore... Le Yamato manque de disparaître et, pour se dégager, déclenche une réaction en chaîne aboutissant à la destruction de la planète Galimas, déjà mal en point. Le cuirassé atteint enfin la planète Iskandar, où l'équipage rencontre la reine Staasha, seule survivante d'une race décimée par une épidémie. Celle-ci leur raconte l'histoire des deux planètes Iskandar et Gamilas. Quand la première fut en difficulté en raison de l'épidémie, les habitants de Galimas refusèrent de leur venir en aide. Par la suite, la planète Galimas devant faire face à une activité tectonique et magmatique mettant en danger son existence, refusa l'aide de Staasha, précipitant ainsi sa perte. C'est ici que l'équipage du Yamato retrouve, comme par miracle, Mamoru Kodai, miraculeusement sorti indemne de son naufrage sur Titan, et qui, par le plus grand des hasards, s'était retrouvé sur Iskandar,

suite à un accident lors de son transfert sur Gamilas. Mais par la suite, quelques problèmes vont apparaître, car l'équipage fatigué et émerveillé par la beauté de cette planète ne souhaite plus repartir... Finalement tout rentrera dans l'ordre (évidemment !). Laissant derrière lui Staasha et Mamoru, bien décidés à repeupler Iskandar à eux seuls comme des grands, le Yamato tente de rejoindre la Terre au plus vite. Mais le voyage ne se termine pas aussi bien que prévu, car aux abords de la Terre, il leur faudra affronter Deslar et les troupes galimas survivantes (Cette bataille grandiose est magnifiquement retracée dans le film, "Uchu Senkan Yamato", sorti en juillet 1977). C'est au cours de ce combat que Susumu s'avouera son amour pour Yuki, qui, par sa bravoure, sauvera l'équipage du Yamato en utilisant le régénérateur, au péril de sa vie. C'est ici aussi que prend fin la vie de l'amiral Okita, qui ferme les yeux et part pour un très long voyage, sa dernière mission accomplie.

Le second volet est un peu plus complexe et plus périlleux à résumer. En effet, si tout d'abord un film "Seaba Uchu Senkan Yamato Ai no Senshitachi" puis une série de 26 épisodes, "Uchu Senkan Yamato 2" retracent cette période, les réalisateurs y ont apporté de très lourdes modifications. En tenant compte du principe de continuité de la saga, je me

pencherai plus particulièrement sur la série, bien que le film soit, par son scénario et sa réalisation, le plus achevé (Si vous n'aviez qu'un seul film de la saga à voir, ce serait celui-ci!), je vous signalerai au fur et à mesure les points essentiels de discordance entre les deux scripts.

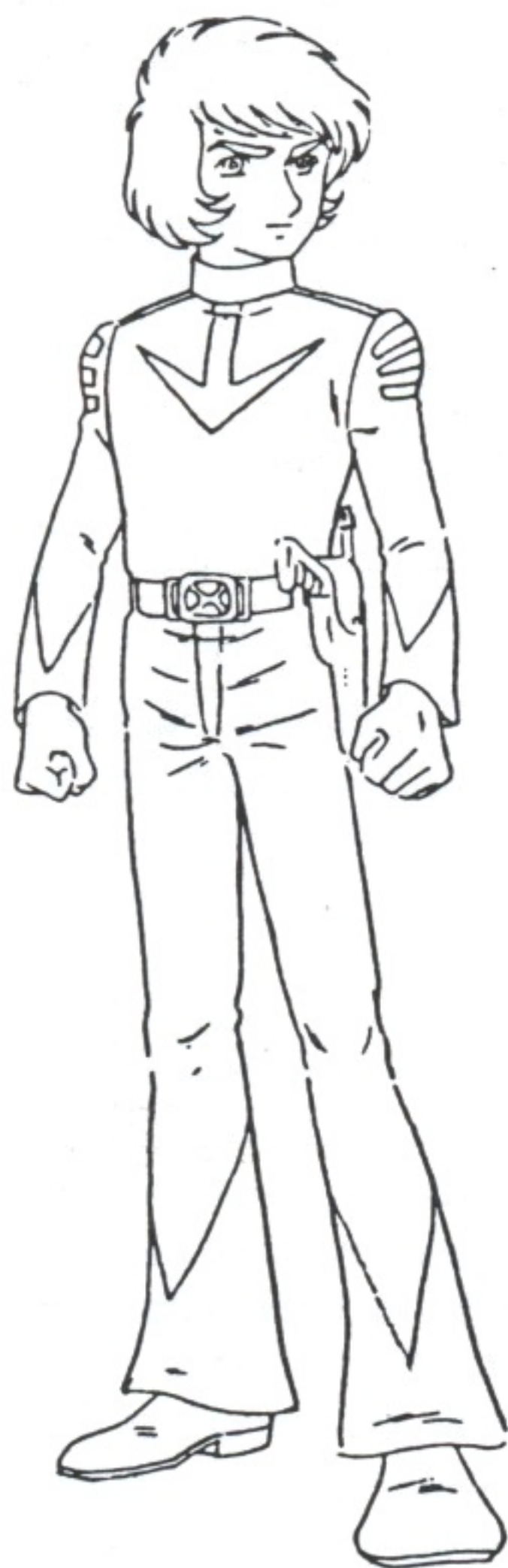
En l'année 2201, le système solaire est en paix, mais Les Gamilas n'ont pas dit leur dernier mot, et, alliés à l'empire Gatlantis, ils préparent leur vengeance.

L'équipage du Yamato est, quant à lui, consigné sur Terre, suite à une insubordination de Susumu Kodai, actuel capitaine du vaisseau. Celui-ci, désireux de répondre à un appel situé au-delà de l'orbite de Pluton, avait failli provoquer une collision entre l'Andromeda de l'amiral Hijitaka (dans le film, ce personnage sera le commandant du Yamato lors de la quête) et son propre vaisseau. Pendant ce temps, un ennemi encore inconnu fonce droit vers la Terre ! Conscients du danger qui menace, Susumu et Daisuke Shima alertent le gouvernement terrien, afin de faire lever la sanction pesant sur les membres de l'équipage, ce qui leur est refusé. Ne voyant qu'une seule autre solution, ceux-ci décident de voler le Yamato, qui a été entièrement automatisé, pour répondre au message de Teresa, "l'ange de l'amour universel". Pourchassés par leurs propres frères, ils finissent par atteindre Brumus, où ils sauvent le Sergent Knox et ses hommes d'une attaque de l'empire Gatlantis. Mais, ne pouvant les ramener sur Terre, ils les emmènent avec eux en direction de Télézart (y'a qu'une télé, c'est ...), ce qui ne présage pas un voyage de tout repos. Les pièges tendus par Deslar et les Gatlantis, ainsi que les multiples altercations entre l'équipage et les hommes de Knox, ralentissent considérablement le périple, et, sans les messages de Teresa, le Yamato semblerait perdu.

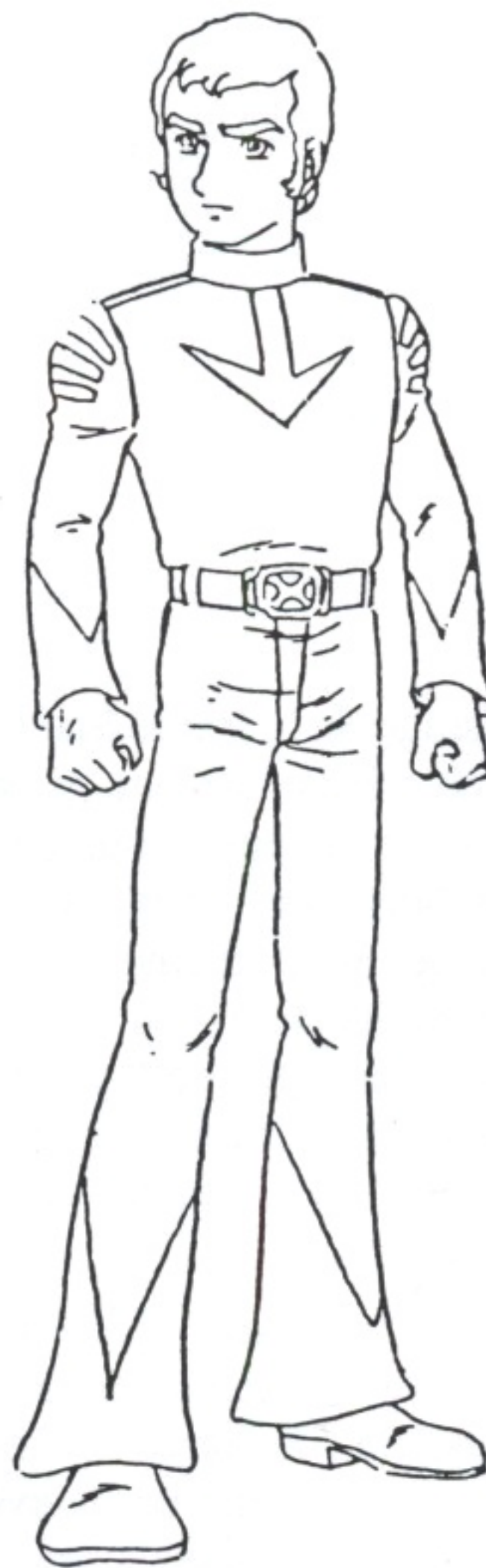
Pendant ce temps, tout n'est pas très rose chez les Gatlantis. La princesse Sabera, fille de l'empereur Zordar, essaie par tous les moyens de se débarrasser de Deslar, qu'elle soupçonne de vouloir conquérir le trône, et, par conséquent, prendre sa place. Ce qui met Zordar dans une position délicate. Après de multiples stratagèmes, elle finira par tomber en disgrâce aux yeux jusqu'ici bien indulgents de son père.

Arrivant sur Télézart dévastée, l'équipage du Yamato rencontre enfin dans une cave, la dernière survivante de la bataille contre les Gatlantis, Teresa, qui tombe amoureuse de Daisuke Shima (et réciproquement, ce qui est bien pratique pour le cas où ils auraient, eux aussi, l'ambition de repeupler une planète ! ndc).

Yuki Mori



Susumu Kodai



Daisuke Shima

Notons que, dans le film, Teresa est un pur esprit, et qu'elle ne tombe pas dans les bras si accueillants de Daisuke. Après de multiples discussions, Teresa finit par accepter de partir pour la Terre à bord du Yamato, mais, à la dernière minute, elle disparaît et retourne sur sa planète pour combattre Zordar. Transformant celle-ci en boule d'énergie, elle se jette sur l'ennemi, qui subit d'importants dommages, laissant le champ libre au vaisseau terrien.

Rejoignant le système solaire, le Yamato vient se ranger sous le commandement de Ruy Hijitaka. Après une longue bataille, ils finissent par réduire à néant la première flotte Gatlantis... Mais la seconde - plus puissante - approche. Cette dernière pousse les forces terriennes dans leurs retranchements près de Saturne, mais l'art du stratège Hijitaka les sort de ce mauvais pas... Pour un temps, car, suite à une nouvelle attaque des forces terriennes contre l'armada ennemie, les Gatlantis

ripostent avec une telle virulence qu'il ne reste plus que le Yamato pour sauver la Terre. Celui-ci, en retournant vers la Terre, se heurte à Deslar et au reste des forces Gamilas. Mais Deslar n'arrive pas à mettre sa vengeance à exécution, et finit par provoquer Susumu en duel. Mais, c'est alors qu'un soldat galantis tire sur Deslar et Yuki voulant le protéger est atteinte de plein fouet et meurt. Leur ennemi de toujours se retourne alors contre l'empire Galantis, et se prépare à venir en aide au Yamato dans la bataille finale, tout en leur indiquant le point faible de l'empire (Dans le film, Deslar se suicide en entrant dans le vide spatial). Leurs actions conjuguées aboutissent à l'anéantissement du pouvoir destructeur de l'empire, mais Zordar n'a pas dit son dernier mot et détruit (une à une, ce sadique !) les cités de la Terre. Teresa, quant à elle, n'est pas morte, et, après avoir ressuscité Daisuke, qui avait été tué lors de la bataille de

Saturne, arrête Susumu qui avait décidé de jeter le Yamato sur Zordar afin d'en finir avec lui. Alors que cet empereur dément allait mettre un point final à la destruction de la planète, Teresa le détruit en se transformant en boule de feu, mettant ainsi du même coup fin à ses jours.

La paix va enfin revenir dans l'espace et Yuki et Susumu pourront peut-être se marier (et, pourquoi-pas, repeupler une planète ?). Pour ce qui est de la fin du film, très différente et plus pathétique, elle nous montre une fin de bataille apocalyptique. Susumu, le corps de Yuki à ses côtés lance le Yamato sur le vaisseau de l'empereur alors que les esprits des hommes morts dans ce combat encouragent les derniers survivants à sauver une fois de plus (mais ce sera la dernière ! Promis-juré-craché !), la paix de l'Univers (... Du moins, jusqu'à la prochaine fois !). Ces derniers instants donnent à ce film saisissant sa force et son côté fébrile; un bon conseil, préparez vos mouchoirs!

C'est ainsi que s'achève la première partie de cet article consacré à la fantastique épopée du Yamato. Les impératifs de la rédaction étant ce qu'ils sont, c'est à dire inflexibles, il ne vous reste plus qu'à attendre le prochaine Anime Land (en priant le ciel pour que cette fois les délais soient respectés) pour connaître la suite des trépidantes aventures du Yamato et de tout son équipage, avec tout de même une petite critique, histoire de savoir ce que l'auteur ("brimé(e)") de ce modeste article en pense.

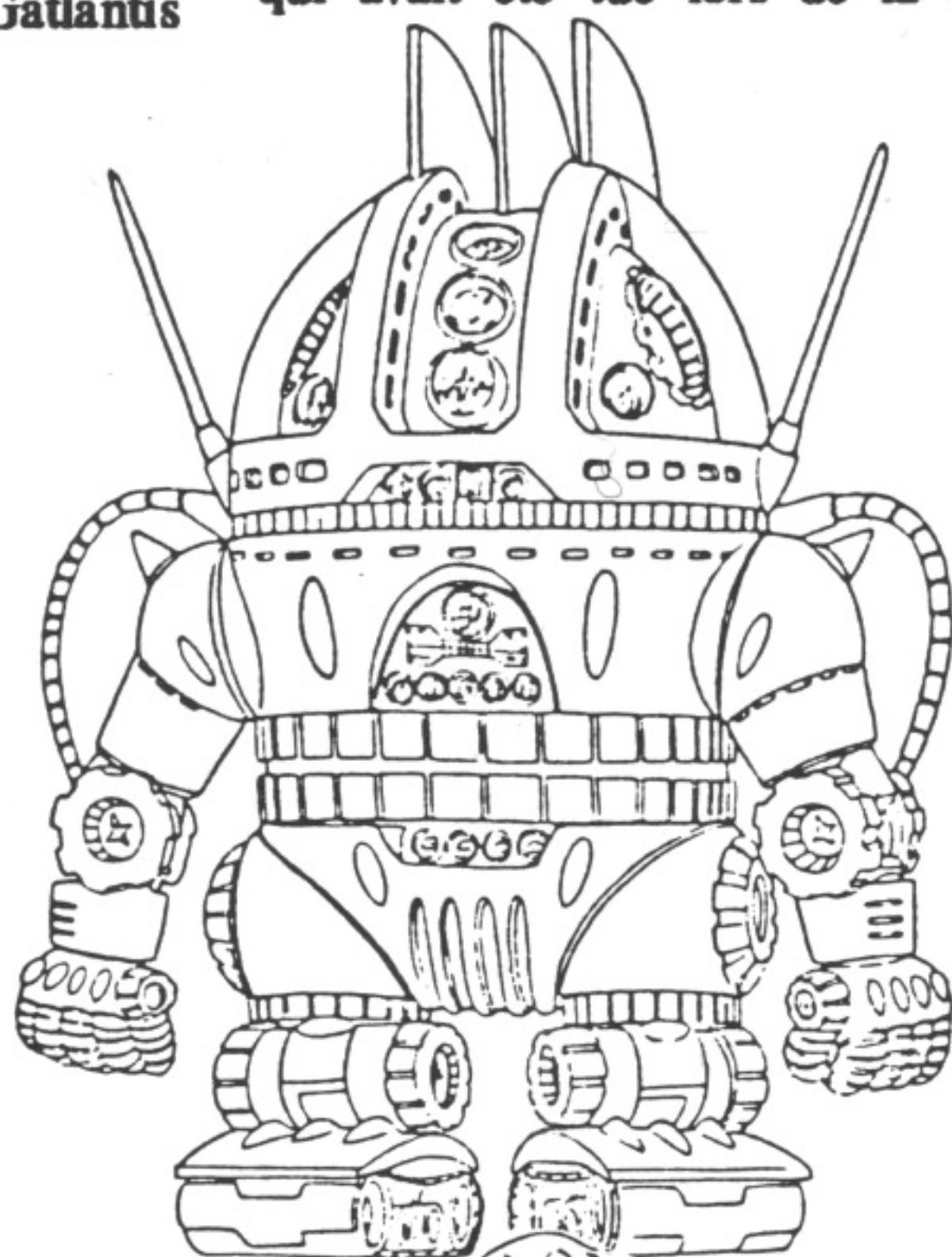
A Ciao, Bonsoir!

Hikaru

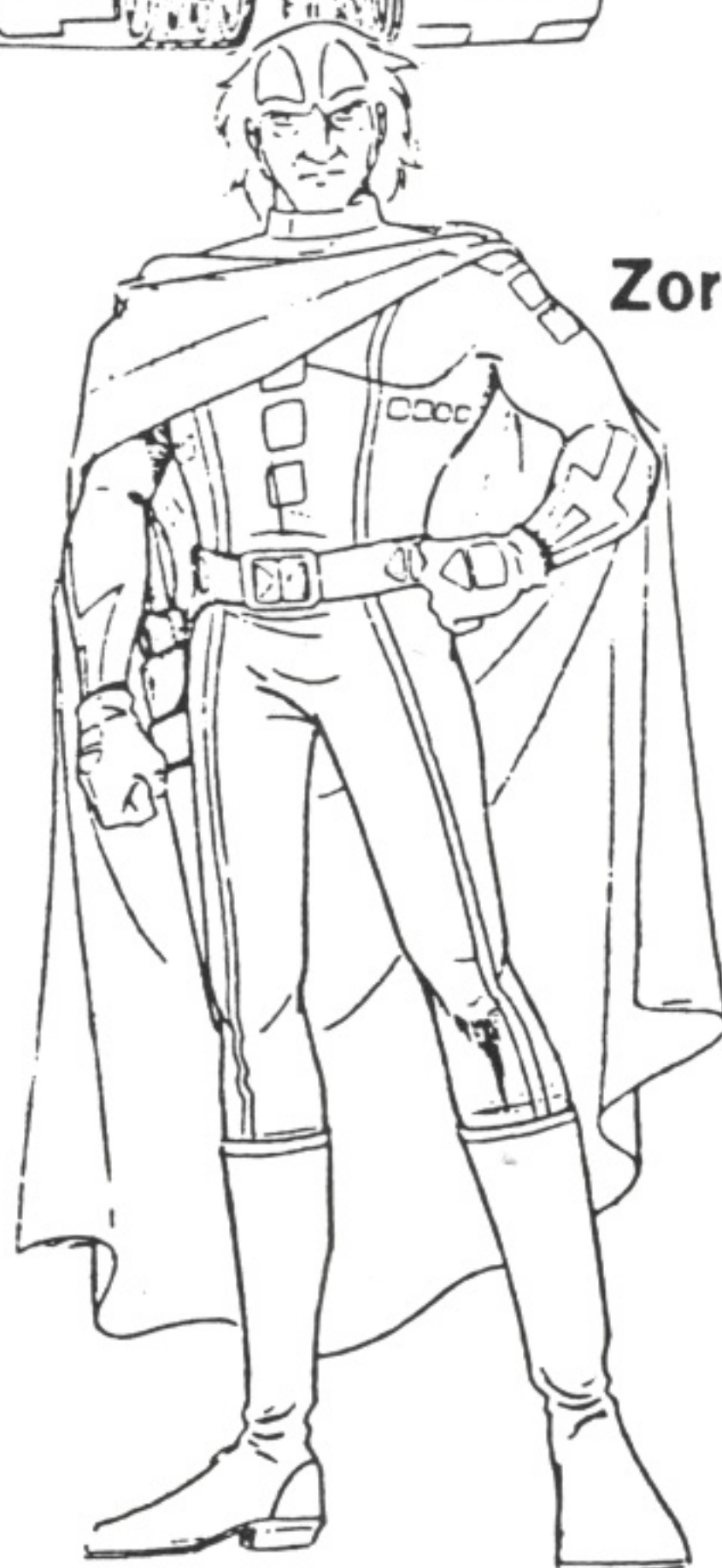
"Uchu Senkan Yamato" 1974, "Uchu Senkan Yamato" Movie 1977, "Saraba Uchu Senkan Yamato Ai no senshi tachi" 1978, "Uchu Senkan Yamato 2" 1978 par Office Academy. Concept : Yoshinobu Nishizaki; Designer: Leiji Matsumoto; Producteur : Toru Yoshida.

Analyzer

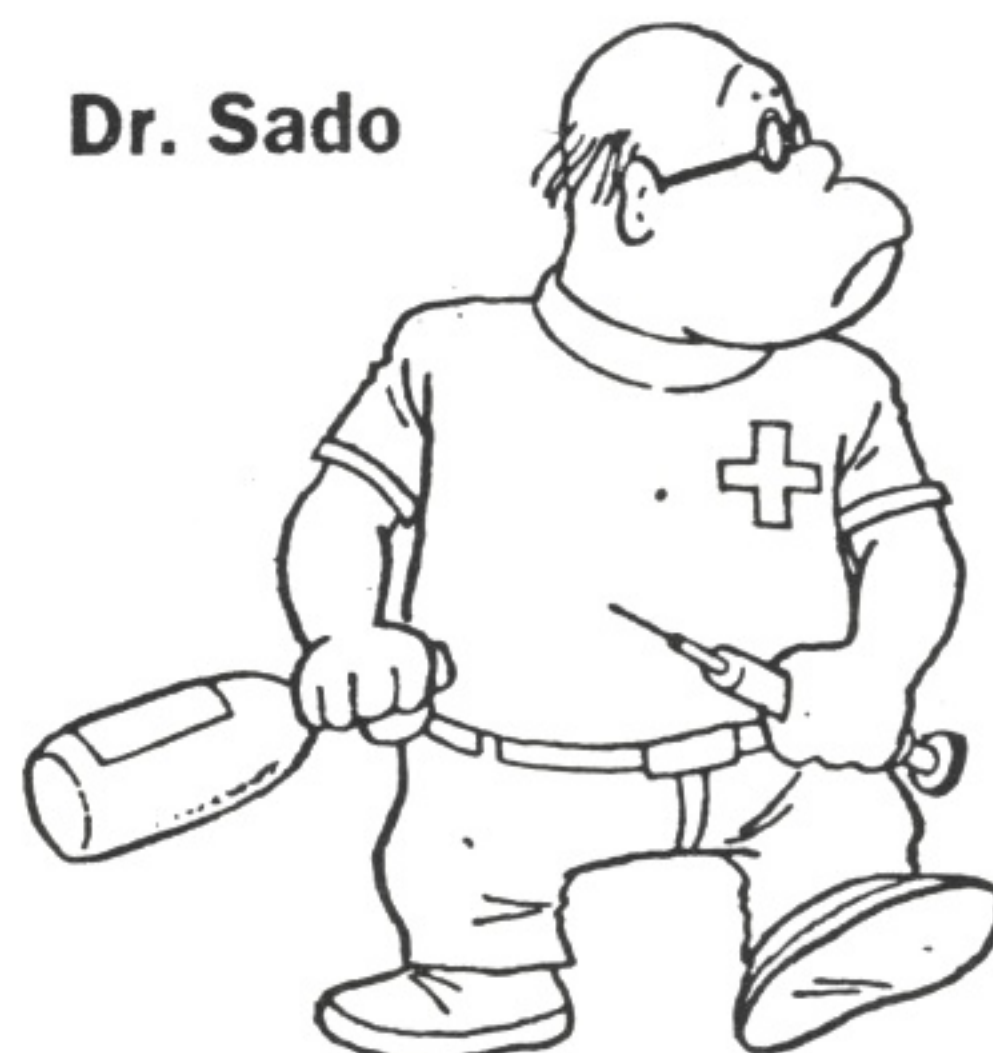
Admiral Juzo Okita



Zordar



Dr. Sado



vampire, vous avez dit vampire ???

KYUKETSU Vampire MIYU, tel est le titre de cette oeuvre réalisée par NARUMI KAKINOUCI.

En fait, comme grand nombre de cas, il existe deux versions de vampire MIYU :

- celle du manga, dont la conception originale a été réalisée entièrement par NARUMI KAKINOUCI, et qui ne compte qu'un volume.

- celle des O.A.V. (Original Animation Video), dans laquelle NARUMI KAKINOUCI est character designer (créateur de personnages) tout en se faisant légèrement aidé par TOSHIHIRO HIRANO (déjà célèbre pour des créations comme ICZER I, DANGAIOH, COSMOS PINK SHOCK) pour la production et la réalisation.

L'histoire, quant à elle, n'est pas si simple à comprendre, en effet, KAKINOUCI semble s'être cantonnée dans une atmosphère assez étrange pour la réalisation de ce manga :

Miyu, jeune lycéenne, est une "jeune vampiress" qui se nourrit, bien sûr, de sang mais qui possède l'avantage d'accorder la vie éternelle à ceux qu'elle vampirise (la vie éternelle correspond à un état d'existence dans un autre monde dit "parallèle"). Toutefois l'histoire devient intéressante lorsque l'on apprend que ni le jour, ni l'eau bénite, ni les représentations de croix diverses ne l'atteignent car elle a pour but de chasser les démons en les détruisant. C'est pourquoi elle possède également tout un arsenal de pouvoirs magiques.

Dans sa tâche, Miyu est secondée par son subordonné répondant à l'étrange nom de "LAVA". Dans le manga, les histoires sont variées mais elles conservent toutes un climat d'étrange et de surnaturel.

Ainsi, Miyu devra affronter un démon qui emprisonne les filles qu'il aime dans un livre... Détruire LEMLESS, un démon anciennement ami de Lava ou accorder la vie éternelle à une jeune fille qui est jalouse de l'amour que son frère porte à sa jeune fiancée...



D'un point de vue graphique, le style de NARUMI KAKINOUCI est très agréable à l'oeil avec un jeu d'ombres constamment présent, cependant il ressemble beaucoup trop à celui de TOSHIHIRO HIRANO, ce qui peut être expliqué puisque en fait NARUMI KAKINOUCI se nomme NARUMI HIRANO! (eh oui!). NARUMI KAKINOUCI se révèle être la fille de TOSHIHIRO HIRANO. Dans le civil, elle

est également la femme de KENICHI SONODA, character designer bien connu maintenant (BUBBLE GUM CRISIS, GALL FORCE).

Du point de vue des O.A.V., la 1ère "DAI ICHIWA AYAKASHI NO MIYAKO" littéralement "acte premier : la ville des esprits" raconte la "toute première mission de MIYU", en fait une jeune médium, HIMIKO SE, a été appelée par une famille bourgeoise afin d'exorciser

leur fille, AIKO, possédée manifestement par un vampire!!!

HIMIKO va tenter de l'exorciser mais va échouer, c'est alors qu'apparaît MIYU, survenue de ses ténèbres, pour essayer de tuer le "SHINMA" (démon) qui est à l'intérieur de la jeune fille. C'est alors qu'AIKO va subir une transformation et le "SHINMA" va apparaître. MIYU en profite alors pour l'emprisonner et le tuer à l'aide de flammes et d'incantations. MIYU disparaît ensuite, laissant HIMIKO seule, pleurant la mort d'AIKO qui, dans ses bras est inerte...

La deuxième O.A.V. "VAMPIRE MIYU DAI NI WA AYATSURI NO UTAGE" (MIYU, acte second : la fête des marionnettes). Quant-à-elle, cette O.A.V. est l'une des plus passionnantes : MIYU change de ville et continue ses études dans un nouveau lycée, où elle y rencontre KEY YUSUKI, qui est la coqueluche de toutes les jeunes filles du lycée. MAIS MIYU fait également la rencontre le LANKA, fille bien mystérieuse et solitaire.

Alors que MIYU essaie de séduire KEY dont elle est amoureuse, LANKA quant-à-elle, y parvient sans peine. MIYU, outrée, décide de s'expliquer avec LANKA. LANKA est en fait un pantin animé et elle a du même coup transformé KEY en pantin, afin que celui-ci lui appartienne. MIYU alors se bat contre LANKA, qui d'une part neutralise LAVA, le subordonné

de MIYU, et d'une autre sème le doute dans l'esprit de MIYU, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu. MIYU repart avec LAVA, tandis que LANKA et KEY, unis à jamais, s'éloignent en silence...

La troisième O.A.V. "VAMPIRE MIYU, DAI SANWA MOROKI YOROII" (VAMPIRE MIYU, acte 3 : l'armure fragile) est la plus difficile à comprendre. Nous retrouvons HIMIKO SÉ, qui cherche à en savoir plus sur MIYU.

Alors que LAVA a étrangement disparu une armure gigantesque apparaît, soudainement animée d'une puissance intérieure, l'armure prend vie...

Grace à HIMIKO, l'armure disparaît temporairement. HIMIKO, fatiguée, décide de rentrer chez elle en métro mais un homme blond lui parle étrangement en lui disant qu'il détient les informations nécessaires qui peuvent expliquer la résurrection spontanée de cette armure. HIMIKO, attirée par ce genre de phénomènes, suit l'homme qui la conduit dans un sanctuaire. L'armure animée réapparaît et HIMIKO se trouve neutralisée par "l'homme". Alors apparaît MIYU qui reconnaît en personne le perfide LEMLESS, qui ancien ami de LAVA, l'a kidnappé. Alors LAVA réussit à s'enfuir pour prendre place au combat près de MIYU. MIYA tue LEMLESS, LAVA est attristée, HIMIKO bouleversée, et l'armure hantée ayant sombrée dans la folie, décide

de se diriger dans la ville pour la détruire tout en clamant qu'elle est un démon.

MIYU intervient encore une fois en lui avouant la vérité : autrefois, un homme aimait tellement son armure et n'ayant plus le choix de survivre sans elle, décida de ne faire qu'un avec la dite armure. C'est pourquoi l'armure devint vivante. L'armure hantée refusa d'admettre cette hypothèse et alors, qu'un oeil se découvrait à travers le casque, la police alertée par la panique semée en ville, ouvrit le feu sur elle. Celle-ci tomba, inerte, alors qu'une grosse tache de sang apparut et que la neige tomba... MIYU, encore une fois, retourna dans les ténèbres, laissant HIMIKO SÉ seule, attristée par cette histoire invraisemblable...

Le dernier volume de cette saga bien étrange : "VAMPIRE MIYU KOGOERU TOKI" signifie "VAMPIRE MIYU, temps du passé revenant dans le présent" donc "temps hanté").

Ici, HIMIKO SÉ, se promène tranquillement près d'un temple lorsque soudain apparaît un vieux manoir sombre ; HIMIKO est pétrifiée : c'est la maison de son enfance!!! Inquiète, elle s'engouffre à l'intérieur de celui-ci et derrière elle se trouve MIYU, entourée de ses ténèbres. MIYU décide de révéler tout son passé à HIMIKO.

Nous nous retrouvons dans une maison traditionnelle dans laquelle apparaissent MIYU, une gamine, sa mère, femme bien étrange au ton pathétique et son père, homme qui ne semble être attiré que par sa tristesse... La vie semble normale : MIYU aide sa mère à faire sa vaisselle... Elle se promène avec son père près d'une plage... Lorsque soudain, pour ses 13 ans, MIYU retourne la nuit sur cette plage. Là, elle y rencontre l'esprit de la mer qui n'est autre que LAVA et, poussée par une sorte d'instinct elle lui suce le sang... Dès lors, LAVA reçoit un masque et appartient à jamais à MIYU... Mais notre écolière ne s'arrête pas là et, dès le lendemain, un meurtre étrange se produit dans le lycée de MIYU. Rentrée chez elle, MIYU reçoit AKIKO, sa meilleure amie qui trouve ce meurtre étrange et qui accuse MIYU d'être un vampire. MIYU est réticente mais lorsque AKIKO retire son col et déclare à MIYU qu'elle veut se faire vampiriser, alors les yeux de MIYU virent au jaune et tentée, elle s'approche d'AKIKO. A cet instant, la mère de MIYU arrive et donne une claque à sa fille. Le soir, la mère apporte un verre de sang à MIYU qui seule dans sa chambre, le boit la rage au cœur, en maudissant son état de vampire et pensant que la mère avait tué AKIKO pour s'approprier le sang. Un démon surgit de nulle part et la mère, alertée par un cri de MIYU, s'introduisit dans sa chambre, prit celle-ci et une



© 1989 朝日新聞社・ホニーキャニオン



course à travers une forêt peu engageante eut alors lieu. La mère expliqua à MIYU qu'elle était un vampire comme sa famille l'était depuis plusieurs générations et qu'aujourd'hui, elle devait être sacrifiée au seigneur des démons. Le seigneur réapparut, la course effrénée reprit soudain, MIYU tomba : elle avait besoin de sang pour reprendre des forces. Alors sa mère lui ordonna de boire son sang en lui disant qu'elle l'aimait et qu'il fallait qu'elle prenne son d'elle-même. MIYU, tout en pleurant, accepta et le goût du sang le fit rappeler celui du verre de l'autre jour... "Ainsi... ce n'était pas le sang d'AKIKO mais celui de maman ! maman ! non ! maman" telles furent les dernières paroles de MIYU. Depuis ce jour MIYU poursuit sans relâche les démons aidée de LAVA. HIMIKO SÊ se rappela un jour, qu'étant petite, une jeune fille du nom de MIYU lui apparut toujours dans les moments les plus inattendus... Qu'est-ce que cela pouvait donc signifier ? Un rire froid et ironique de MIYU conclut

le dernier acte...

Cette série d'O.A.V. reprend les principes de l'amour inaccessible entre une mère et une fille (OAV n 4), une fille et un garçon (OAV n 2).

la mélancolie, la tristesse et la mort sont les thèmes principaux de cette série. Même si NAKUMI KAKINOUCI semble satisfaite de son adaptation en vidéo, TOSHIHIRO HIRANO semble être du côté opposé : il avoue n'avoir réalisé que 60 % de ce qu'il espérait et qu'il était dommage que le quatrième volume ne fut pas entièrement terminé.

Comme vous pouvez le constater, l'histoire n'est pas simple à comprendre et comme partout (même chez les fans d'animation) les avis sont partagés. Toutefois, je vous conseille fortement de voir les deuxième ou quatrième O.A.V. qui sont exceptionnelles par rapport aux première et troisième.

Ici, un autre thème est traité dans son ensemble : "le fait d'accepter ce que l'on est et d'assumer ses souffrances". L'ambiance de MIYU semble être enfermée dans le passé (costumes-caractères/valeurs morales-atmosphère lugubre et indéterminée), elle est également caractéristique de la société japonaise. KAKINOUCI a fait avec MIYU ses preuves et a su conquérir un large public au Japon à tel point qu'il est prévu une version sous-titrée aux USA en vidéo/L.D. !!!

Selon NARUMI KAKINOUCI : "VAMPIRE MIYU est le premier volume de la saga de bandes dessinées traitant de vampires. Le second volume sera centré sur YUI, sa petite demi-soeur, vampire elle aussi. Il faut lire cette histoire pour découvrir pour la première fois cette étonnante saga de vampires. L'histoire de YUI quant-à-elle n'a pas trop changé par rapport à elle de MIYU :

YUI voit son père possédé par un démon ce qui traduit l'état de vampire de YUI. Ensuite avec l'aide d'une princesse en état de léthargie, elle devra débarrasser le monde des démons".

Cette nouvelle version en manga est passionnante (je l'ai lue), en plus grand format avec un prix plus élevé. Quoi qu'il en soit NARUMI KAKINOUCI nous montre combien VAMPIRE MIYU vaut la peine d'être regardée en espérant qu'un jour elle soit reconnue en Occident.

Sofiane NOURAOU

VAMPIRE PRINCESS MIYU (C)
AIC/SOEISHINSHA

FICHE TECHNIQUE

NARUMI KAKINOUCI : véritable nom :
NARUMI HIMANO

Née le 21 mars 19XX (galanterie exige!)

Animateur dans : MINKY MOMO,
URUSEI YATSURA.

Egalement collaboratrice dans :
MACROSS, ICZER 1.

Character designer : VAMPIRE MIYU

Scénariste : actuellement projet de création
de CODE NAME WA CHARMER (NOM
DE CODE : CHARMER, histoire de quatre
personnes : NAOMI MORIMURA, YUI
NONAKA, MAKOTO HASEGAWA,
KAEDE SAGINO qui luttent contre
(encore) des démons !!!).





LA SUITE DE CREAMY MAMI



Au Japon, la plupart des séries très appréciées par les animefans ont toutes un point commun : les sociétés de productions essaient de tirer un profit maximal de leur succès. En effet, ces séries sont exploitées dans d'autres créneaux, tel que le marché de la vidéo avec les OAV (Original Animation Vidéo) dont la qualité est bien évidemment meilleure que celle de la série, les C.D. ou encore les art-books (livres d'illustrations).

C'est ainsi que la série "MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI" (CREAMY MAMI ange de la magie) connue en France sous le nom de "CREAMY MERVEILLEUSE CREAMY", n'échappe pas à la règle.

CREAMY MAMI part sur les traces de la non moins célèbre MINKI MOMO (GIGI), et lui succéderont les 3 autres magical girls : PELSIA, EMI, YUMI. La série fut indubitablement celle des 4 qui eut le plus grand succès, à en juger par son exploitation commerciale : 6 C.D., plusieurs art-books et venons-y, les OAV. Ceci dit, il faut préciser un fait non négligeable : le character design fut réalisé par la grandissime AKEMI TAKADA (URUSEI YATSURA - MAISON IKKOKU - ORANGE ROAD - PATLABOR...) ce qui explique en partie ce succès.

Malgré la présence d'AKEMI TAKADA, la série demeure plutôt faible au niveau du dessin et de l'animation, même si elle s'améliore au fur-et-à mesure des épisodes. En tout cas, ce talon d'Achille est relevé par un scénario tout-à-fait original et plein de fantaisie, c'est le cas de le dire. En

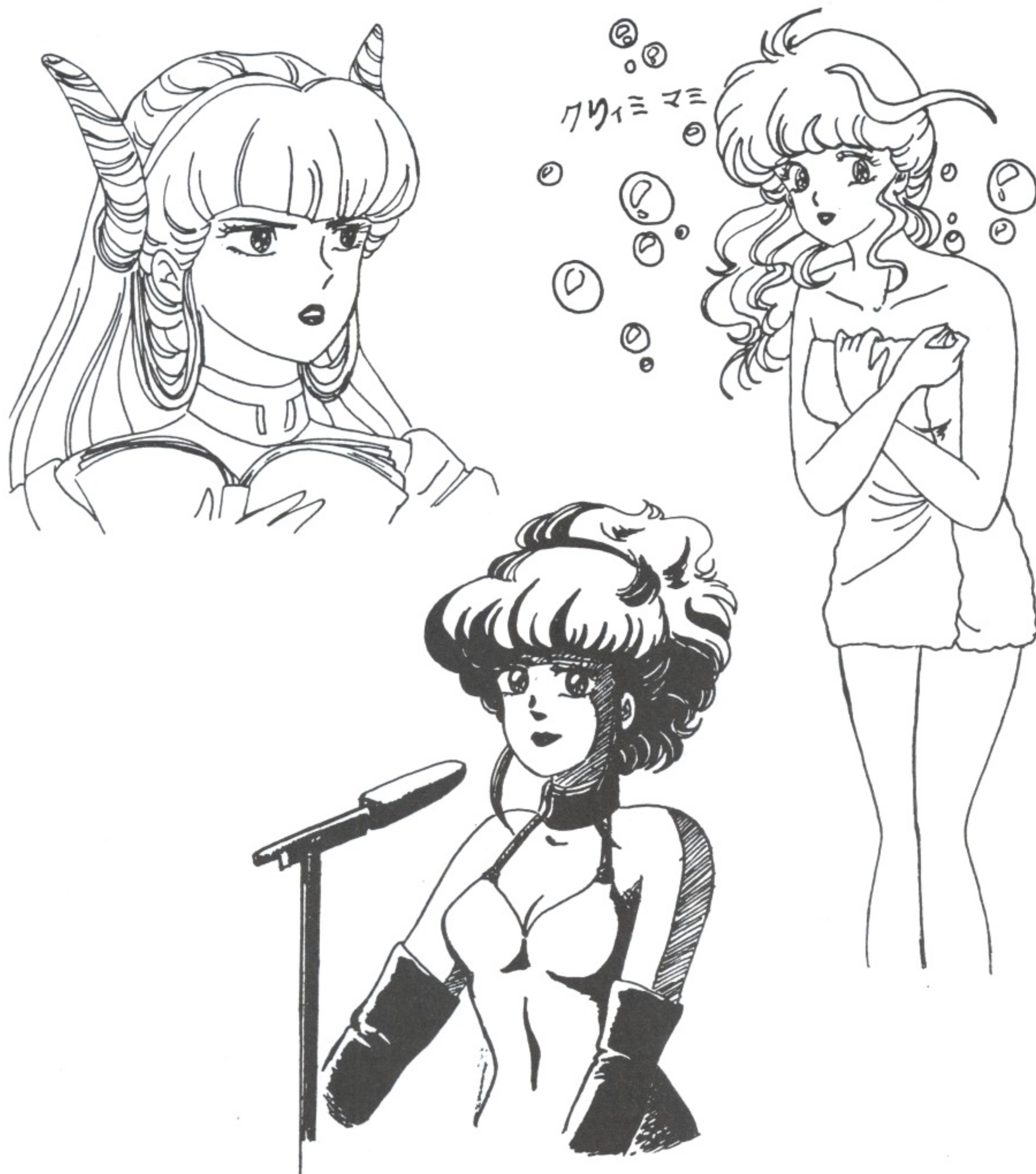
effet, les centres d'intérêts sont : la magie, la double personnalité et la chanson, ce qui permet d'emmêler les intrigues ; cependant les épisodes ne sont pas répétitifs, ce qui est le point faible de bon nombre d'autres séries.

Ainsi, la série produite par le Studio Pierrot est composée de 52 épisodes et fut diffusée du 1/07/83 au 29/06/84 sur N.I.V. ; admirons la simultanéité totale du déroulement de l'action, avec le temps réel où est diffusée la série (dans la série YOU reçoit le médaillon un 1er juillet, et le concert final du MAMI a lieu un 29 juin...), détails subtils qui furent totalement ignorés dans la version française.

A cette série s'ajoutent plusieurs OAV, auxquelles nous nous intéresserons plus particulièrement.

- "EIEN NO ONCE MORE" ("Encore l'éternité") est la première des OAV, elle sortit le 28/10/84, c'est-à-dire peu de temps après la fin de la série. Cette OAV dure 90 mn, mais en réalité près de 60 mn sont consacrées à un résumé de la série, ainsi seulement 30 mn de cette OAV constituent une véritable nouveauté. L'intrigue pourrait être résumée en quelques mots "Le retour de CREAMY MAMI ?". Cette OAV met en scène tous les personnages de la série que nous connaissons bien, mais avec un nouveau personnage autour duquel tournera toute l'histoire : AI HAYAKAWA. Cette jeune fille du même âge que YOU, revient des U.S.A. avec SHINGO TACHIBANA (JINGLE) qui est un ami de famille. Ce dernier annonce le retour très prochain de CREAMY MAMI, qui se trouverait soit disant aux U.S.A. pour prendre des cours de danse. Il organise ainsi un concert pour une rentrée en scène fracassante. YOU n'ayant plus de pouvoirs, CREAMY MAMI ne peut faire son retour. Cependant, TOSHIO (CHARLIE) et YOU suspectent AI d'être en possession du médaillon magique, et par conséquent de pouvoir se transformer en MAMI. Entretemps, la jalousie de MEGUMI (CHANTAL) se trouve ravivée par le vif intérêt que porte SHINGO à MAMI. Elle va ainsi constituer un "commando" avec "JOE LE SERPENT", YOU, TOSHIO, MIDORI et KIDOKORO (BOUFTOUT) qui se voit impliqué malgré lui dans cette enquête. Après quelques péripéties, la mise en scène de SHINGO sera démasquée : son plan était de faire revenir MAMI, par la publicité faite de son retour, évidemment cela échouera pour la raison que l'on sait... Cependant, coup de théâtre, MAMI se trouve sur scène et chante sa chanson "LOVE SARIGENAKU" sous les yeux stupéfaits de nos héros, et ni YOU, ni AI ne sont responsables de ceci. Ce sont tout simplement des hologrammes projetés par POSI et NEGA, les ex "chatons" de YOU. Cette OAV





reste très proche de la série, cependant elle est quand même de meilleure qualité.

- "LONG GOODBYE" est la deuxième OAV, elle est sortie le 15/06/85 ; elle dure 50 mn et est toujours produite par les Studio Pierrot. Cette OAV est d'une grande qualité au niveau de l'animation et des dessins. Les personnages sont plus grands car cela se passe près de trois ou quatre ans après la fin de la série. Il est ici question de tourner un film de science fiction, où il y aura 4 personnages principaux, interprétés par 2 actrices ; la première héroïne sera évidemment MEGUMI AYASE (CHANTAL) mais qui sera sa partenaire ? Les préparatifs commencent et YOU, TOSHIO, AI et MIDORI font partie de l'équipe et aident au tournage du film. Lors de la pause du déjeuner, YOU s'absente un instant car elle a un malaise. TOSHIO la rejoint et se trouve face à face avec MAMI. YOU s'est transformée malgré elle, et ni elle ni TOSHIO ne peuvent l'expliquer. Tous deux se cachent mais SHINGO et MEGUMI les voient. Bien évidemment, MAMI est de suite élue partenaire de MEGUMI dans le film. Etant MAMI, YOU ne peut rentrer chez elle : mais la nuit tombée, YOU reprend son aspect à sa grande surprise. Ainsi tout aurait été pour le mieux, mais le lendemain YOU s'étant retransformée, se voit contrainte de tourner le film. Nous assistons à de très intéressantes scènes de tournages d'effets spéciaux. Quel est le sujet du film ? deux terriennes se battent

TITRES DE LA SERIE (traduits du japonais)

1 - L'arche de l'étoile plumée.

2 - La naissance d'une étoile.

3 - Les premiers pas.

4 - A la conquête du Hit parade.

5 - Le secret de CREAMY MAMI.

6 - La légende du cerf noir.

7 - CREAMY MAMI et le parrain.

8 - Le duo miraculeux.

9 - Une journée de détente.

10 - La petite Catherine.

11 - Les motards.

12 - Le fantôme du studio.

13 - Le sosie de CREAMY.

14 - Le seigneur des rêves.

15 - Le démon venu du ciel.

16 - Souvenirs de vacances.

17 - La forêt enchantée.

18 - L'ange gardien.

19 - Rien ne sert de courir.

20 - La bague ensorcelée.

21 - Une fête vivante.

22 - MIDORI et le trompettiste.

23 - Le parasol étoilé.

24 - Bruno l'ours.

25 - La révélation.

26 - Adieu pouvoirs magiques.

27 - Voyage sur l'étoile plumée.

28 - MAMORU le nouveau.

29 - Un drôle de cinéma.

30 - Pas de mensonges pour grand-mère.

31 - Persévérance.

32 - La saint-Valentin.

33 - Le petit herboriste.

34 - Joe le serpent.

35 - Le complot de Shingo.

36 - Le cirque des galaxies.

37 - Le défilé de mode.

38 - Les fans de CREAMY MAMI.

39 - Godzilla, monstre marin.

40 - Crepes contre beignets.

41 - L'école privée.

42 - CREAMY MAMI contre YOU.

43 - Course contre le temps.

44 - S.O.S.

45 - Un garçon étrange.

46 - Le pianiste de CREAMY MAMI.

47 - Premier baiser.

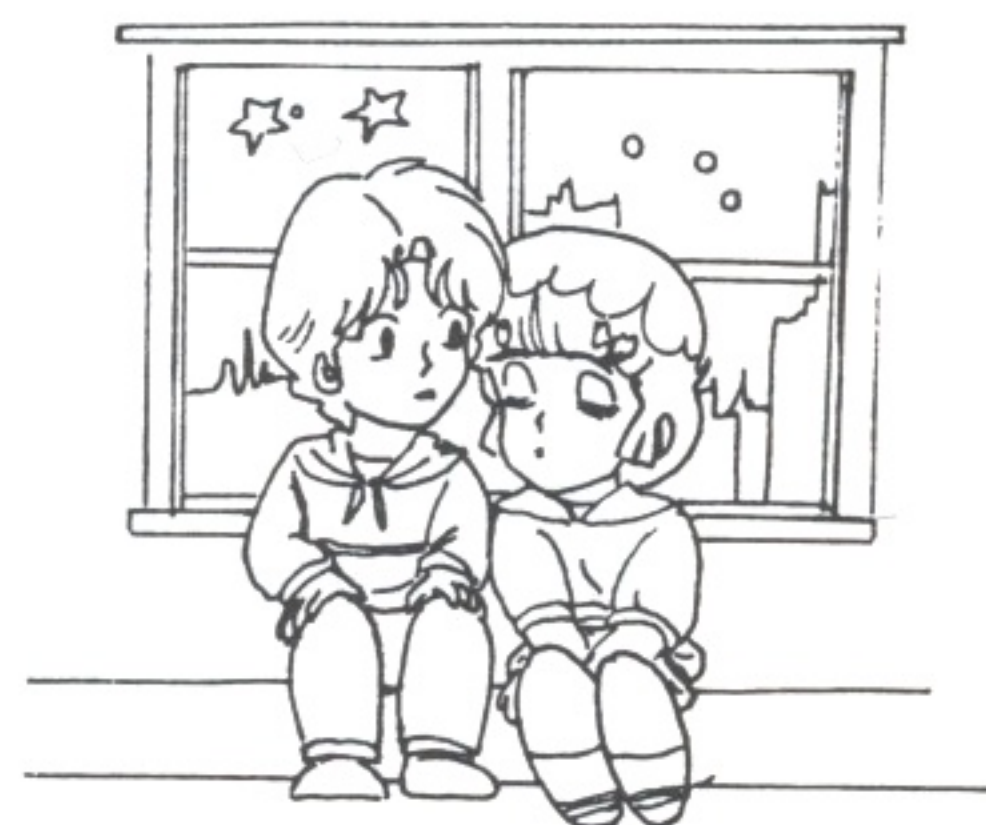
48 - Le rendez-vous.

49 - Le trésor caché.

50 - CREAMY MAMI est enlevée.

51 - Le concert final.

52 - Les adieux de CREAMY MAMI.



contre deux extraterrestres pour sauver leur monde respectif. MAMI interprète le rôle d'une terrienne et d'une extraterrestre ainsi que MEGUMI. Grâce aux trucages, nous assistons à de magnifiques duels, dans un décor totalement fantastique réalisé par des jeux de lumières. Le tournage touche à sa fin, quand YOU fait un rêve où POSI et NEGA lui expliquent pourquoi le jour elle est CREAMY MAMI, et pourquoi la nuit elle redevient elle-même. Ceci est dû à la Comète de Halley : celle-ci provoque cette métamorphose, car le souvenir de MAMI est resté imprégné dans le corps de YOU (ce qui n'est pas étonnant vu la ressemblance entre les deux). La comète étant passée tout rentre dans l'ordre, et MAMI disparaît à nouveau. Mais le tournage n'est pas fini : c'est YOU qui conclura les dernières scènes à la place de MAMI ; la ressemblance est frappante ! Et pour cause... Ce "Long Goodbye" se termine sur une note de tendresse avec le mariage de SHINGO et MEGUMI, et enfin le tant attendu baiser entre YOU et TOSHIO, qui sera l'image finale.

Cette OAV est originale par le sujet traité : le tournage d'un film de science fiction ; d'autant plus que la vocation première des actrices était d'être chanteuses.

- Il y a aussi le "LOVELY SERENADE" et le "CURTAIN CALL" qui plus que des OAV sont des "SONGS SPECIALS" : ce sont des clips, où la série est souvent reprise. Plusieurs nouvelles chansons font ainsi leur apparition, telles que : "I CAN'T SAY BYE BYE", "NAGISA NO MEMORY", "MAHO NO SUNODOKEI" et "NAWARE MIGI". D'ailleurs, le clip de cette dernière chanson est simplement formidable : au point de vue animation synchronisation des paroles avec la bouche, avec la musique, et des dessins tout à fait époustouflants ! Pour s'en faire une idée, MAMI se transforme en une MADOKA très sexy. A part tout ceci, il y a aussi des "courts métrages" de quelques minutes qui sont offerts en promotion avec des "boxes" d'OVA de CREAMY MAMI. Par exemple le "CREAMY SOAP" qui est un spot publicitaire pour un savon de beauté, tourné par une MEGUMI et une MAMI bien peu vêtues, dans un cadre idyllique. Ou encore le "CREAMY MAMI AGAINST MINKI MOMO", qui est un duel entre les 2 héroïnes, mais un duel "baguette magique contre baguette magique", qui est très amusant.

Le retour sur le petit écran de MINKI MOMO 10 ans après la première série, nous laisse-t-il espérer une deuxième série de MAMI, toujours 10 ans après ? Cela ferait sans doute plaisir à beaucoup plus de gens qu'on ne le pense.

Textes et dessins de BEATRICE

CREAMY MAMI : Studio Pierrot, NTV

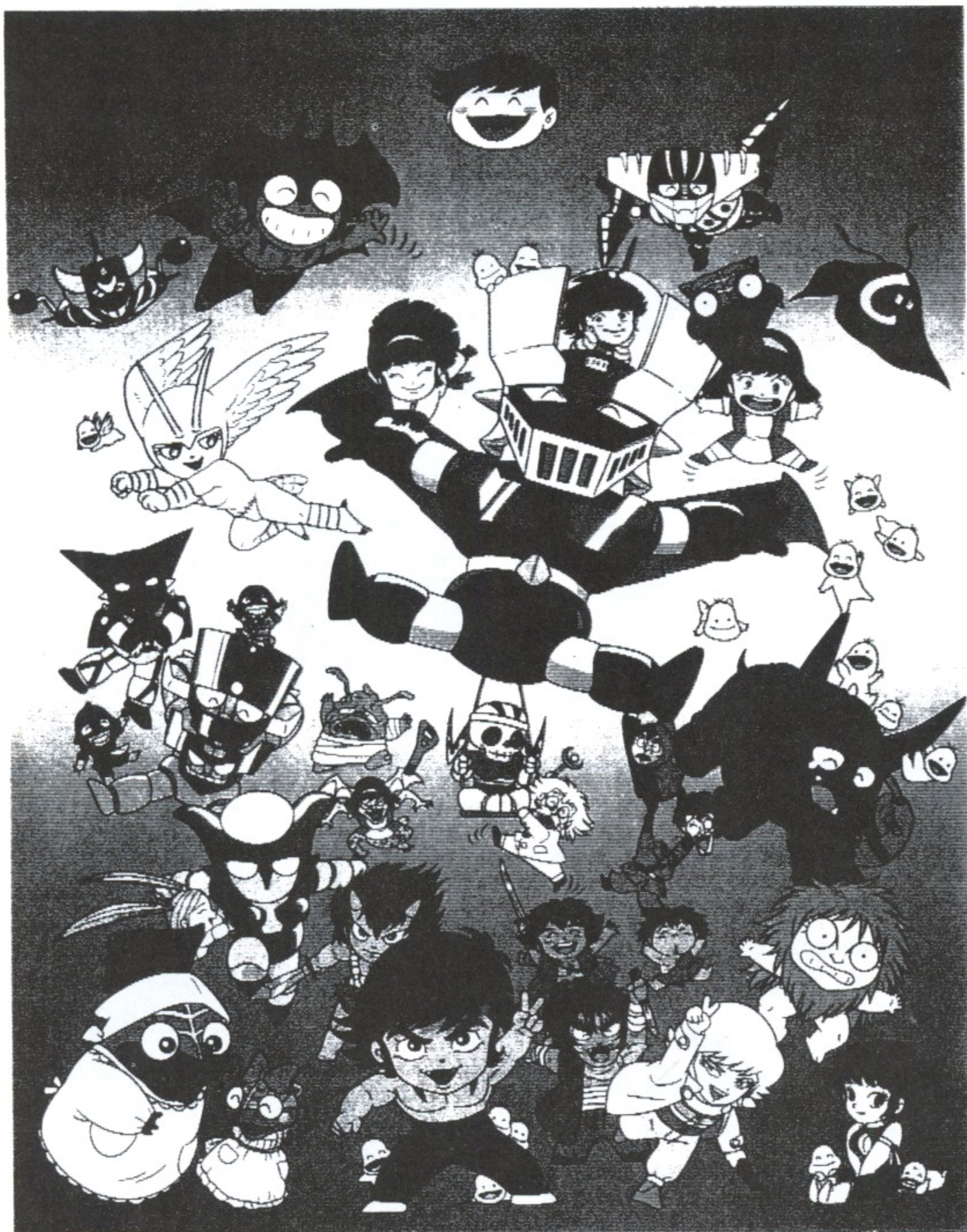
C.D. DE CREAMY MAMI

- BGM SERIE
- DRAMA
- CURTAIN CALL (SONG BOOK)
- THE MEMORY OF CREAMY MAMI (SONG BOOK)
- "LONG GOODBYE" BGM
- DOUBLE C.D. BGM et DRAMA
- CREAMY MAMI -III TECH-



France-Italie : Comment tout a commencé...

Si on observe l'évolution du paysage télévisuel européen, on constate que deux pays ont connu une évolution extrêmement rapide en ce qui concerne les dessins animés japonais. Ces deux pays, la France et l'Italie, ont ainsi effectué des cheminements parallèles dont voici le résumé et le bilan.



Toutes les créations de GO NAGAI, très connu en Italie, en Super Deformed.

Les premiers dessins animés Nippon à aborder les marchés internationaux furent Ribbon no Kishi (Le Prince Saphir), Jungle Taitei (Le Roi Léo) et Alpes no Shojo Heidi (Heidi) dans les années 1970. Certains, comme l'Italie, connurent également Mazinger. A l'époque, la situation était simple : un groupe américain rachetait généralement l'ensemble des droits concernant les séries, qui, traduites en anglais et remodelées, étaient revendues aux autres pays.

Le "raz-de-marée" tel qu'il fut désigné plus tard, débuta avec deux séries acquises à la même époque et qui devaient

marquer toute une génération (la nôtre en l'occurrence) : UFO Robot Gendizer (rebaptisé Goldorak) et Candy Candy. Mais le signal du départ donné, les deux pays devaient évoluer de manières distinctes en raison de situations audiovisuelles différentes.

En France, les séries ayant pour thème les robots ainsi que d'autres qualifiées de "violentes" sont quelque peu prohibées par les trois chaînes publiques alors seules existantes. Celles-ci préférant diffuser Mitsubachi Maya no Bôken (Maya, l'abeille) et Kosanabai king Vick (Vick, le Viking), séries également présentes, à

l'époque sur les petits écrans italiens. De l'autre côté de la frontière, en revanche, les chaînes privées sont déjà très nombreuses et proposent des plages horaires pour enfants bien plus diversifiées et intéressantes (en particulier le créneau du 20H-20H30). Ces chaînes constatent rapidement le succès des séries dont les robots sont les principaux acteurs aussi leur diffusion se multiplie, contribuant à la grande popularité de Go Nagai (créateur de Goldorak etc.). Cependant une impression de conformisme se détache de ses séries par trop semblables. Les dessins animés testés sur le marché italien arrivent ensuite en France, seulement s'ils ont eu un certain succès. Ce fut ainsi le cas de : Captain Harlock (Albator), Captain Future (Capitaine Flam), Cat's Eye et Versailles no Bara (Lady Oscar), série qui jouit d'ailleurs en Italie d'une popularité spectaculaire liée à la diversité du public sur le créneau 20H-20H30, réservé en France à l'actualité.

Notons cependant trois grands absents de la scène audiovisuelle française : Space Cruiser Yamato, Lupin The Third (qui arrivera tardivement en France mais relativement mal adapté sous le nom d'"Edgar, détective cambrioleur") et le spectaculaire Kido Senshi Gundam considérée comme la meilleure série sur les robots jamais réalisée.

L'avance et la supériorité des programmes italiens durant des années allaient permettre la naissance d'un important mouvement pro-DA : le Japanime Fan Club, mais c'était sans compter sur la réaction des parents. Devant cette invasion de robots que tous pouvaient voir en vente chez les marchands de jouets, leur voix ne tarda pas à se faire entendre (et pas forcément dans le sens que l'auraient certainement voulu leurs enfants). Les chaînes de télévision publiques prirent peur et la RAI laisse alors le monopôle de ce marché au groupe Fininvest de Silvio Berlusconi. C'est sur ces chaînes qu'oeuvre madame A. Valery Manera entourée de pédagogues, mettant en place des programmes plus adaptés aux désirs des parents si ce n'est à

RICOMINCIO DA

KAPPA



OCCHIO ALL'EDICOLA!!

ceux de leur progéniture. Une certaine méfiance s'établit alors et seuls les dessins animés irréprochables furent dès lors diffusés, toujours soumis à une censure très sévère et cela même si les séries en question sont "non violentes" (ce sera le cas pour Miyuki ou Orange Road- cf AL n 2)

Contre toute attente, le flambeau allait être repris de l'autre côté de la frontière. En effet, au milieu des années 1980, les français montrent un intérêt grandissant pour les co-productions franco-nipponnes telles que "Il était une fois... l'homme/l'espace" ou les réalisations de la DIC de Jean Chalopin (Ulysse 31, Inspecteur Gadget...), alors que dans un même temps, les importations des USA se poursuivirent avec en particulier la célèbre trilogie de Robotech (Macross, Southern Cross; Mospeada). L'apparition d'une cinquième chaîne dans le paysage audiovisuel français apporta un renouveau certain dans la conception du dessin animé. Cependant, ce qui nous était proposé jusqu'en janvier 1990, n'était que la transposition en français de ce qui avait été diffusé quelques mois plus tôt sur les chaînes italiennes du groupe Fininvest et souffrait donc des mêmes défauts quant à la censure. En 1988, le groupe AB Productions prend alors les devants en s'adressant directement au Japon et réussit à obtenir des séries désormais mythiques : Saint Seiya (Chevaliers du Zodiaque), Dragon Ball et Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime !).

La situation, aujourd'hui, est la suivante : le groupe AB continue d'acquiescer auprès

des maisons de production japonaises de multiples séries qui, une fois qu'elles ont fait leurs preuves en France, arrivent chez nos voisins italiens (La Toei n'hésitant pas à affirmer que les nouveautés ont été testées en France avant d'être proposées aux télévisions italiennes). Ainsi en a-t-il été pour Saint Seiya diffusé sous le titre de "I Cavalieri Dello Zodiaco". Mais les réticences sont loin de s'estomper sur le versant italien. Les dessins animés sont purement et simplement massacrés par la censure, pratique souvent absurde allant jusqu'à provoquer la disparition de la moitié d'un épisode dans F ou Dirty Pair (Dan et Dany). A ceci s'ajoutent

des interruptions des plus inattendues, ainsi la série Maison Ikkoku se vit brutalement arrêté car jugé "violent" et "incitant les jeunes filles à tuer leur mari pour devenir

veuve et courir après les garçons" (Quelle perversion !). Quant à Devilman, un simple coup de fil a mis fin à ses aventures. Cependant, l'Italie semble sortir de sa léthargie : des groupes de fans se réveillent et Nadia y passe avant sa diffusion chez nous mais dans une atmosphère peu enviable puisque extrêmement censuré et diffusée en alternance avec les Lucioles qui s'adresse aux plus petits.

On doit discerner ici une autre problématique concernant l'adaptation de ces séries. Ainsi, quand la série Saint Seiya est arrivée en Italie, celle-ci a été doublée sans grand respect pour le téléspectateur : le seul nom donné à Seiya tout au long de la série fut Pegasus (quoi de plus ennuyeux quand on n'a que six ans!) et ce n'est qu'un exemple ! En outre, Shurato y paraîtrait dans un proche futur sous le titre trompeur de "I Cavalieri Dello Zodiaco 2". Ce non-respect ainsi que les mauvaises traductions n'ont pas permis à la série d'avoir le même succès qu'en France. Le scénario ne fut pas le même pour Urusei Yatsura (Lamu) qui, très bien doublé jouit d'une popularité que la série n'a pas chez nous. Mais le modèle du genre est sans aucun doute Hokuto no Ken (Ken, le Survivant). Alors que la série a été coupée en France, l'intégrale fut diffusée en Italie. Les doublages sont excellents, le créneau

Le JAPANIME FAN CLUB italien s'est organisé depuis le début des années 1980 et édite un fanzine du nom de Yamato. Celui-ci, après quelques années d'expérience semble avoir trouvé son format définitif en 24 X 17, couverture couleur; ceci malgré quelques difficultés d'imprimerie qui semblent aujourd'hui réglées. Edité à plus de 2000 exemplaires, ce fanzine est disponible en italien seul ou accompagné d'une traduction en français. A l'heure où nous paraissions une nouvelle édition a été reprise au numéro 1 (ce qui correspond donc au No3).

Outre cette diffusion, le club dispose d'un important matériel vidéo dont un magnétoscope multistandard au siège près de Milan et d'un nombre considérable de vidéo dont la majeure partie sont transcodées (voir AL No4). Les membres de ce club ont ainsi accès à des copies vidéo, audio et autres services.

Ainsi le Japanime Fan Club s'est établi comme pionnier de la vente de copies vidéos en Europe, il est d'ailleurs reconnu comme le service le plus lent au

monde. Cette expérience leur a été très utile car à l'heure actuelle YAMATO est une société qui diffuse ses propres vidéos PAL en italien. Ainsi sont déjà sortis BAOH et VENUS WARS ; sont prévu prochainement GREY et ARION.

JAPANIME FAN CLUB (Antenne française) : 55, Rue du Maréchal Joffre, 06000 NICE.



horaire intéressant et les génériques originaux conservés. Le résultat: une popularité colossale. Le journal "Cuore" tiré à 200000 exemplaires, propose chaque semaine un référendum sur "Les 200 choses qui valent la peine de vivre" et fin avril dernier, Hokuto no Ken arrivait en vingt-troisième position et Urusei Yatsura occupait la cent-dixième place.

Les différentes expériences françaises et italiennes nous en disent long sur ce que pourrait être l'impact du dessin animé en Europe s'il était mieux traité par les chaînes de télévision et les groupes de distribution. Le dessin animé est un produit fragile et son consommateur de plus en plus exigeant. Nous observerons la situation du côté des anime-fans dans le prochain numéro d'ANIME LAND.

Cedric LITTARDI



RICOMINCIO DA KAPPA

L'équipe qui avait lancé MANGAZINE, et qui en avait fait de loin le meilleur journal hors-japon en matière d'articles sur la Japanimation, s'est séparée de GRANATA suite à certains défauts de la publication de l'ouvrage "ANIME". Ils laissent à leur ex-éditeur le travail colossal qu'ils avaient réalisé, pour être réemployés par la Star Comics, éditeur européen de MARVEL. Ils lancent une nouvelle revue sur le marché Italien : Ricomincio da Kappa ; cette revue contiendra un encart en couleur sur l'animation (GUNDAM et GUYVER dans le No1, MIYAZAKI et TAKAHATA dans le No2), la traduction du roman des DIRTY PAIR ainsi que les planches de trois mangas : 3X3 EYES de Yuuchi ISHIGAKI, Ah ! Megamisama (AH ! My Goddess) de Koosuke FUJISHIMA, KIDAKU KIDOO TAI (Ghost in the shell) de Masamune SHIROW. Le premier numéro doit sortir à la fin du mois de Juin. Dès la rentrée, le manga de KIMAGURE ORANGE ROAD (MAX et Cie) de Izumi MATSUMOTO sera publié dans une revue qui y sera entièrement consacré.

GRANATA

La nouvelle maison d'édition Granata X fait parler d'elle grâce à sa publication de manga. Ses objectifs sont les suivants : utiliser les publications de Viz Comics traduites en italien (en éliminant une éventuelle censure ou de non moins éventuelles erreurs de traductions.), puis prolonger les séries au-delà des parutions anglaises (ceci parce que les droits de la Viz sont plus faciles à obtenir.)

Les publications

*ZERO : Vendu à 18 000 exemplaires environ, un record. Cette revue a débuté avec les mangas de BAOH (HIROSHIHO ARAKI), XENON (MASAOMI KANZAKI) et HOKUTO NO KEN (BURONSON et TETSUO HARA) récemment remplacé par KIDOO KEISATSU PATLABOR (MASAMI YUUKI).

*MANGAZINE : Dans chaque numéro se trouve un dossier sur l'animation (en couleur dans le No 13) et les mangas traduits de URUSEI YATSURA (LAMU) et RUMIK'S WORLD de RUMIKO TAKAHASHI, MAI, THE PSYCHIC GIRL de RYUCHI Ikegami et KAMUI NO DEN de SAMPEI SHIRATO.

*Z COMIX : CRYING FREEMAN de KAZUO KOIKE et RYOCHI Ikegami, puis 2001 NIGHTS.

*Z STAR : Contient DEVIL MAN de GO NAGAI

*Z COMPACT : la suite de HOKUTO NO KEN

*MANGA HERO : GREY puis HOROBI de YOSHIHISHA TAGAMI

*MANGA CLASSIC : MAZINGER de GO NAGAI

*MANGA COMPACT : SAINT SEIYA de MASAMI KURUMADA

*MEKKANO : APPLESEED de MASAMUNE SHIROW et SILENT MOBIUS de KIA ASAMIYA.

Ouf ! GRANATA se lance également dans la vidéo et va lancer sur le marché italien les épisodes et le film de HOKUTO NO KEN (Ken le survivant) ainsi que les films de SAINT SEIYA (les chevaliers du zodiaques).



LA PREMIERE CONVENTION IDRAC DU JEU DE ROLE ET DE SIMULATION

Le week-end du 9 au 10 Mai 1992 s'est déroulé la première convention du jeu de rôle et de simulation à l'école supérieure de l'IDRAC, près de la porte de la chapelle à PARIS. Toute la journée du samedi jusqu'au lendemain matin sans interruption, des fous adeptes de TOLKIEN, LOVECRAFT cotoyèrent les disciples de WARHAMMER, ALIENS et tous les cinglés des jeux vidéos sur consoles ou autres.

Mais qu'est ce que l'animation vient faire là dedans, vous entendez-je demander ? (toujours ceux du fond, ça ne change pas...) Et bien figurez-vous que, bien que l'animation auprès des invités et participants à cette convention ne manquait pas, le côté diffusion de films et de DA étaient assuré par (TADA...bruit de trompettes et cotillons) : ANIMARTE et toutes ses joyeuses équipes d'ANIME LAND, MOVE DESIGN et ANIMECOM. Un grand moment en vérité car, si nous n'avons été rajouté à la liste des organisateurs au dernier moment, même si les quelques jours qu'il nous restait avant ledit festival ne nous ont pas permis de prévenir nos membres ou les clients des boutiques de PARIS, un grand nombre de fans d'animations étaient au rendez-vous, nous donnant par là même la confirmation que le DA touche tout les domaines du fantastique et de l'évasion par l'imaginaire.

Mais qu'avons-nous pu rajouter à ce festival que les organisateurs n'avaient pas déjà prévu, Hum ? Le matériel vidéo ! Nos amis de l'IDRAC avaient loué un superbe vidéo projecteur pour l'amphithéâtre, transformé pour l'occasion en salle de ciné, mais n'avaient à leur disposition qu'un simple et dérisoire magnétoscope SECAM mono. Notre participation fut donc au niveau du matériel vidéo qui se vit agrémenté d'un lecteur vidéo disc NTSC, des LD conséquents aussi bien des films de SF les plus connus (TERMINATOR II, ALIENS, PREDATOR II...) que d'un grand choix de DA comme Five Star Stories,

LAPUTA (qui fit salle comble, 300 personnes pour une salle prévue pour la moitié) YOTODEN, LODOSS WAR, SAINT SEIYA, AKIRA, ETC. et le tout en stéréo (houa, le luxe...). Sur la totalité des personnes présentes (à peu près 500) seule quelques unes montrèrent de l'antipathie pour le programme présenté, préférant en fin de soirée (pardon, matinée...) un "génération perdue" en français en mauvaise copie SECAM, qu'à GUNDAM qui devait être le dernier film d'animation que nous pouvions présenter avant de mettre les voiles à l'aurore.

Bien entendu ce ne fut qu'une partie du programme des festivités présenté par les organisateurs de l'IDRAC. Sur toute la surface de l'école, sur plusieurs étages, étaient mis à la disposition de chacun des ordinateurs ATARI, MAC et PC pour les jeux de simulation. Certains jeux de simulation de vol étaient vraiment très impressionnant ! Nous eurent droit aussi à quelques belles "demos" de programmeurs qui n'ont d'amateur que le nom. D'autres

salles enfumées et sentant le fauve et le renfermé (où sont les fenêtres ?) étaient réservés aux rolistes venus de loin et organisant des parties qui auraient pu dépasser de loin le seuil des quarante huit heures. Parmi les jeux de rôles présentés : ROBOTECH, ce qui nous valu la présence évidemment de l'association spécialiste en la matière, la Robotech French Force. Un coup de maître si j'ose dire car il y avait près d'une centaine de participants à cette partie où valkyries et regults se lançaient joyeusement des mégatonnes de missiles à la figure. N'oublions pas les jeux de plateaux, le coin à fanzine ou nous étions présent, diffusant sur une télévison des vidéos cassettes (beaucoup de monde pour UROTSUKIDOJI), la restauration crêpes/boissons/café et un concours de costume (remarqué : un "mirage knight" de FSS).

" Les résultats sont concluants" nous a confié Philippe BOULANGER, principal organisateur de cette convention qui en annonce certainement une plus ambitieuse...

HERMES



FICHE TECHNIQUE

CAPTAIN HARLOCK

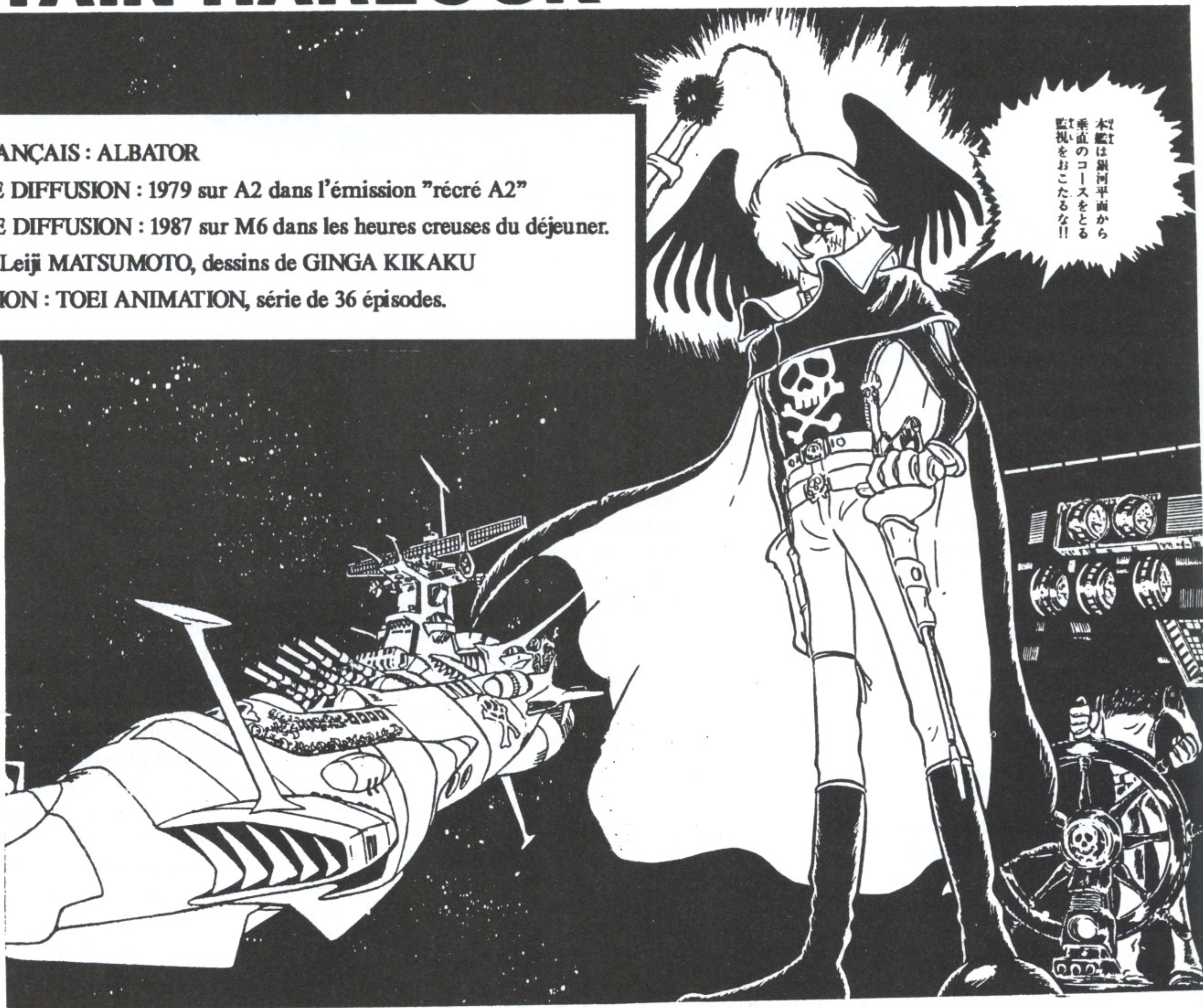
TITRE FRANÇAIS : ALBATOR

PREMIÈRE DIFFUSION : 1979 sur A2 dans l'émission "récré A2"

DERNIÈRE DIFFUSION : 1987 sur M6 dans les heures creuses du déjeuner.

AUTEUR : Leiji MATSUMOTO, dessins de GINGA KIKAKU

REALISATION : TOEI ANIMATION, série de 36 épisodes.



L'HISTOIRE : La Terre en l'an 2976. Le monde entier a été unifié en une seule nation dans laquelle les loisirs sont rois et endorment l'homme dans une joyeuse inconscience. Rares sont les terriens qui ont compris le chemin décadent qu'a entrepris la race humaine, parmi ceux-la se trouve le capitaine HARLOCK (ALBATOR) dont l'apparence de pirate sert avant tout à mettre des bâtons dans les roues du gouvernement terrien. HARLOCK est accompagné dans ses aventures d'ALFRED, le technicien génial fou de modèles réduits, du docteur ZERO, le médecin alcoolique, de CLIO, la belle muse dépourvue de bouche, de Nausicaa, l'officier en second du capitaine. Ils voyagent tous à bord d'un formidable vaisseau spatial, l'ATLANTIS (ARCADIA), dont tout le monde se doute que l'ordinateur de bord est possédé par l'esprit de son génial créateur, vieil ami de HARLOCK qui lui a confié la garde de sa petite fille, STELLIE, l'orpheline à l'ocarina. Un jeune homme qui veut venger la mort de son père rejoindra l'équipage, RAMIS.

Malgré l'incompréhension totale du gouvernement de la Terre, ALBATOR défendra la planète de l'invasion du terrible peuple extraterrestre MANZONNES (les SYLVIDRES), femme plante magnifique et terriblement dangereuse. Face à eux se trouve un terrible adversaire terrien qui ne comprendra que trop tard les intentions pacifiques d'ALBATOR : VILACK, le seul militaire digne de ce nom sur cette ravagée par la folie humaine.

REMARQUES : Une série qui en fait rêver encore plus d'un mais qui n'a rien à voir avec la seconde série de 1981 (diffusée en 1984 en France). Celle-ci date de 1975 et malgré une animation et un dessin très "variable", correspond au manga original de Leiji MATSUMOTO (voir article dans le No5). A noter que les musiques de cette série ont été entièrement remaniées pour la version française, elles n'en restent pas moins excellentes et nous font regretter amèrement le peu de sérieux réservé désormais aux Dessins Animés Japonais. Notons également que, malgré le succès de cette série présentée à l'époque comme le successeur de GOLDORAK, nous n'avons jamais pu en voir la fin, le dernier épisode diffusé nous laissant en suspens, l'ATLANTIS en face de l'immense armada SYLVIDRE, il ne manquait que quelques épisodes qui voyaient la mort de la reine SYLVIDRA et la victoire d'ALBATOR.

HERMES

CAPTAIN HARLOCK : Matsumoto R./TV Asahi/Toei Doga.

INTERVIEW

MR ISAO TAKAHATA

Isao Takahata était sans doute la plus importante personnalité présente au festival de Corbeil-Essonnes. Notre rencontre a été pour le moins surprenante (enfin, c'est surtout moi qui ai dû être surpris). Je l'ai rencontré le deuxième soir des journées officielles pendant le dîner. Il a démontré un tel intérêt pour tout ce qui l'entourait, une telle sensibilité et une telle curiosité que je ne sais pas si je peux qualifier ces pages d'interview. Personnellement je l'ai plutôt ressenti comme une situation de confrontation entre deux cultures, chacune faisant preuve d'une très grande curiosité envers l'autre. J'ignore si, en écrivant, il m'est possible de vous donner cette impression qui s'exprimait dans l'ensemble de son attitude et pas seulement dans ses paroles. Par exemple, il a enregistré certaines de nos conversations sur un superbe poste SONY miniaturisé, espérant sans doute étudier le français à son retour (ce qui m'a d'ailleurs valu d'être cité dans l'ANIMAGE au Japon). En faisant cela, il a aussi démontré l'extrême relativité de nos rôles respectifs. En un sens, il inversait les rôles de l'intervieweur et l'interviewé.

Peut-être la première chose à faire serait de vous le décrire. Physiquement, il a l'apparence d'un banal japonais d'une cinquantaine d'années, peut-être un peu moins, de taille légèrement inférieure à la moyenne. Il passe aussi pas mal de son temps à fumer (citation de Philippe LHOSTE : "J'ai vu M. Takahata se lever pour prendre un cendrier. Je pourrais le raconter à mes petits enfants !"). En plus de tout cela, sa voix est profonde, il parle peu et réfléchit longuement et silencieusement à tout ce qui lui est dit avant de donner une réponse, ce qui ne l'empêche pas de reprendre immédiatement une question dès que sa curiosité est éveillée. Isao Takahata est le principal acteur des studios Ghibli avec son ami et collègue Hayao Miyazaki. Il est le grand auteur de *Serohiki no Goshu* (Goshu fait du violon), *Hotaru no haka* (le tombeau aux lucioles), *Omohide poro poro* (Les Souvenirs ne s'oublient jamais).

Je rencontrais ce fabuleux personnage à table alors qu'il rentrait de l'endroit d'où vient la très célèbre rose : Versailles. Après de brèves présentations pendant lesquelles je lui parlais du panorama Européen, la discussion qui vous intéresse commença.

-Cedric Littardi : M. Takahata, je suis très admiratif de l'animation japonaise en général. C'est pour cela que j'aimerais tout d'abord savoir quels sont vos animés préférés, mis à part ceux que vous et M. Miyazaki avez réalisés ?

-Isao Takahata : A vrai dire, je n'ai pas vraiment le temps de regarder les dessins animés que font mes contemporains. Mon travail est très prenant et il me laisse bien peu de temps pour faire autre chose. Moi en revanche j'aimerais savoir ce que vous répondriez à cette question à ma place.

-C.L. : Je reconnais que c'est très délicat. Si j'excepte les œuvres des studios Ghibli, je penserais au spectaculaire "Honnoamise no tsubasa" (Les ailes de Honnoamise) réalisé par Gainax. Connaissez-vous cette œuvre ?

-IT : Oui, je la connais. J'ai déjà eu l'occasion de la voir.

-C.L. : Et elle vous plaît ?

-IT : (pause) Non, pas vraiment.

-C.L. : ah ?! Et pourquoi ça ?

-IT : J'aimerais plutôt savoir pourquoi vous êtes tellement admiratif devant cette œuvre.

-C.L. : Ce n'est pas évident à expliquer. Sans doute parce qu'elle constitue une merveilleuse œuvre de SF, réalisée de manière exceptionnelle, avec des personnages profonds et expressifs qui connaissent une spectaculaire évolution. Et puis il y a ce monde parallèle, créé d'une manière très précise jusque dans son moindre détail. C'est vrai qu'il est très



différent de vos œuvres. C'est pour ces raisons qu'il ne vous plaît pas ?

-IT : Je dirais simplement que c'est une question de goût personnel.

-C.L. : Pourtant il doit bien y avoir des DA qui vous ont influencés. Lesquels vous ont décidé à faire ce métier ?

-IT : Je dois dire que je suis très heureux d'être en France car c'est un pays que j'aime beaucoup (note du rédacteur: je devais apprendre par la suite qu'il lisait le français, même si son oral est un peu limité, et qu'il a même traduit quelques œuvres sur des artistes français). Ma carrière a peut-être commencé grâce à mon admiration pour Paul Grimault. Pour cela,

je suis très heureux de pouvoir montrer mes films ici.

-C.L. : Comment vous situez-vous par rapport à la référence internationale en matière de DA, c'est à dire Walt Disney ?

-IT : Les premiers, parmi lesquels je compte Fantasia, Pinocchio et Blanche Neige, me plaisent beaucoup. Mais ma sensibilité m'a peu à peu séparée naturellement des longs métrages des studios Walt Disney.

-C.L. : Quelles sont donc les œuvres qui vous ont le plus influencées ?

-IT : Et bien, j'ai beaucoup d'admiration pour le canadien Frederick Back et le Russe Yuri Norstein.

-C.L : Alors pourquoi n'essayez-vous pas d'utiliser des techniques de dessin similaires (i.e. papier découpé ou pastels)?

-IT : C'est simplement une question d'argent. Leurs techniques sont beaucoup plus chères que les nôtres, plus classiques. C'est pour cela qu'elles ne sont pas utilisées au Japon, les coûts de production seraient trop élevés.

-C.L : vous disiez aimer la cinématographie européenne. Vous a-t-elle influencée ?

-IT : Oui, tout à fait, j'ai regardé de nombreux films européens et en particulier français. Ils m'ont été très utiles pour obtenir un tel résultat dans mon œuvre.

-C.L : Pourtant certains de vos longs métrages, surtout le splendide "Omohide poro poro", étaient parfaitement réalisables en "live". Vous avez donc choisi d'en faire des animés pour réussir ainsi à rendre des expressions visuelles, à exprimer des émotions que vous n'auriez jamais pu atteindre avec des acteurs, dans la réalité cinématographique.

-IT : C'est exactement ce que j'ai voulu faire dans "Omohide poro poro" et je suis très content que vous vous en soyez aperçu.

-C.L : Toutes mes félicitations. Vous avez parfaitement réussi.

-IT : C'est possible. J'aurais autre chose à vous dire à propos de l'inspiration que moi, comme n'importe quel autre réalisateur de DA au Japon, peut avoir. Mais pour cela j'ai besoin de documents. Je vous en parlerais donc demain.

-C.L : Je vous en remercie beaucoup. A propos de la production, j'aimerais savoir exactement quels sont les rôles respectifs de vous et de M. Miyazaki, étant donné qu'en Europe il y a une tendance à confondre vos deux œuvres et à les attribuer toutes deux à votre collègue.

-IT : pourtant la différence est claire. Vous ne la voyez pas car vous ne parlez pas japonais.

-C.L : Vous avez travaillé sur certaines séries comme "Shojo Alps no Heiji" ou bien "Lupin III" par exemple?

-IT : J'ai été directeur de Heidi pour toute la série. Pour Lupin je dirigeais le comité de production dans lequel travaillait Miyazaki.

-C.L : D'accord. J'aurais aussi aimé savoir pourquoi vous êtes soudain passé aux longs métrages?

-IT : Simplement parce que je ne parvenais à atteindre aucune satisfaction personnelle avec des courts métrages. De plus, aujourd'hui il est devenu impossible de réaliser un bel Anime pour la télévision étant donné que le budget d'un épisode télévisé n'a pas augmenté lors des dix

dernières années, et cela malgré l'augmentation des frais de production.

-C.L : Quel est le budget d'un animé au Japon ?

-IT : Très variable, entre 100 et 800 millions de yen.

-C.L : J'en profite pour vous demander : à quel public destinez-vous vos films ?

-IT : A tous en général. Je préciserais cependant que Omohide poro poro ne convient pas, bien sûr, aux plus jeunes, disons qu'il est visible au-dessus de dix ans.

-C.L : Vos films sont-ils tirés de romans ?

-IT : En général, je choisis de réaliser des adaptations d'œuvres littéraires. Je travaillais souvent sur des œuvres étrangères déjà au temps où je réalisais des séries. Hotaru no haka est l'adaptation d'un roman autobiographique japonais écrit par Nosaka AKUYUKI; mais le livre n'est devenu célèbre qu'après la sortie du film. Pour Omohide poro poro, seules quelques parties de l'histoire sont tirées d'un roman qui est déjà vieux de plus de 10 ans.

-C.L : Vous ne pensez pas que Hotaru no haka est un peu triste pour un enfant ? Je n'ai encore rencontré personne qui n'ait pas été en larmes après l'avoir vu.

-IT : Je pense qu'aujourd'hui nous ne pouvons pratiquement plus jamais assister à une mort naturelle. Par exemple, les gens meurent en général à l'hôpital de nos jours. J'appellerais cela mort scientifique. Tout ce que j'ai voulu chercher, au-delà de la tristesse, c'est une manière plus directe de faire voir les choses.

-C.L : Et les adultes ? Pour un européen il semble impossible de voir des adultes regarder des DA. La barrière culturelle qui les en sépare semble assez incommensurable. Ne serait-ce pas parce qu'ils n'ont pas grandi en regardant des DA ?

-IT : C'est très possible. Au Japon, les adultes aiment beaucoup les DA, surtout depuis Kaze no tani no Nausicaa, et ils amènent souvent les enfants les voir le week-end, permettant ainsi un rapprochement des deux générations par le divertissement. Le public moyen a un âge compris entre 15 et 20 ans, mais, comme je viens de le dire, il y a toujours plus d'adultes qui s'y intéressent depuis l'année 1984.

-C.L : Oui, je comprends bien le rôle du premier grand Miyazaki tous publics. Quel est donc le Miyazaki le plus aimé des jeunes japonais ?

-IT : Je crois pouvoir affirmer que c'est Tonari no Totoro, film adoré par l'ensemble des enfants japonais.

-C.L : Moi aussi j'aime beaucoup ce

film. Mais je crois lui préférer le célèbre Tenku no shiro Laputa. Qu'espériez-vous donc réaliser avec ce film ? Et d'où exactement vient ce nom ?

-IT : Le nom de l'île est simplement tiré des Voyages de Gulliver, la célèbre œuvre de Swift. Laputa était une île qui flottait dans l'air et qui ne recevait pas la lumière du soleil car elle était trop mauvaise, ce qui explique la connotation négative de son nom qui dérive du mot "pute". Mais l'histoire a beaucoup changé et elle n'a plus rien à voir avec l'original. Miyazaki et moi avons travaillé pour faire un véritable film d'aventure. Pourtant aujourd'hui il n'existe aucun pays inculte car tous connaissent les secrets du monde. Nous avons décidé de ne pas faire comme Spielberg, c'est à dire de situer le secret du monde au-delà de la terre, dans l'univers. Nous avons voulu faire un film qui se déroule sur la terre, parce que c'est notre terre.

-C.L : J'admire aussi beaucoup les musiques de Joe Hisaichi (celles des films de Miyazaki ou encore de Arion). Ses œuvres sont reconnues en dehors du contexte des films dont il a écrit la bande originale.

-IT : En effet, il écrit des musiques magnifiques. D'ailleurs c'est moi qui me suis occupé de les placer dans les longs métrages. Avant Nausicaa, il composait de la "minimal music", un genre complètement différent.

-C.L : Je m'en ai jamais entendu parler. De quoi s'agit-il ?

-IT : C'est de la musique moderne composée d'un nombre limité qui se répètent sans arrêt, d'où son nom. J'aurais aussi aimé avoir un compositeur d'une telle qualité pour ses films.

(Note du rédacteur : au passage, il n'est pas étonnant que les musiques diffusées dans la salle de projection de Corbeil sont passées de Emmio Morricone à Joe Hisaichi. Encore des stéréotypes de brisés).

-C.L : Mais au début, tous les films des studios Ghibli ont été rentabilisés. Il est très difficile d'amortir des D.A. au coût aussi élevé sur un pays seul.

-IT : C'est seulement depuis Majo no Takkyubin que nos productions se rentabilisent directement. Aucun des trois précédents n'a été amorti malgré leur grande popularité, à moins de faire entrer les ventes de produits et de droits dérivés dans la balance, auquel cas nous pouvons considérer qu'elle est positive.

-C.L : Avec un tel budget, nous n'avez quand même jamais utilisé de moyens informatiques pour réaliser l'animation ?

-IT : Non, tout a toujours été fait à la main.

-C.L. : En France, notre orgueil national fait courir des rumeurs à propos d'une éventuelle collaboration entre Miyasaki et Jean Girault (Moebius). Qu'en est-il ?

-I.T. : Il est certain que les deux hommes s'apprécient beaucoup mutuellement (voir A.L. n 1). Pourtant pour le moment il faut exclure l'hypothèse d'une oeuvre en commun pour une raison simple : ils ont tous deux une très forte personnalité.

-C.L. : Je comprend mais mis à part cela, vos oeuvres ont été distribuées à l'étranger, dans d'autres pays ? Nous avons vu des cassettes de la version américaine (coupée d'une demi-heure) de Kaze no tani no Nausicaa en France par exemple.

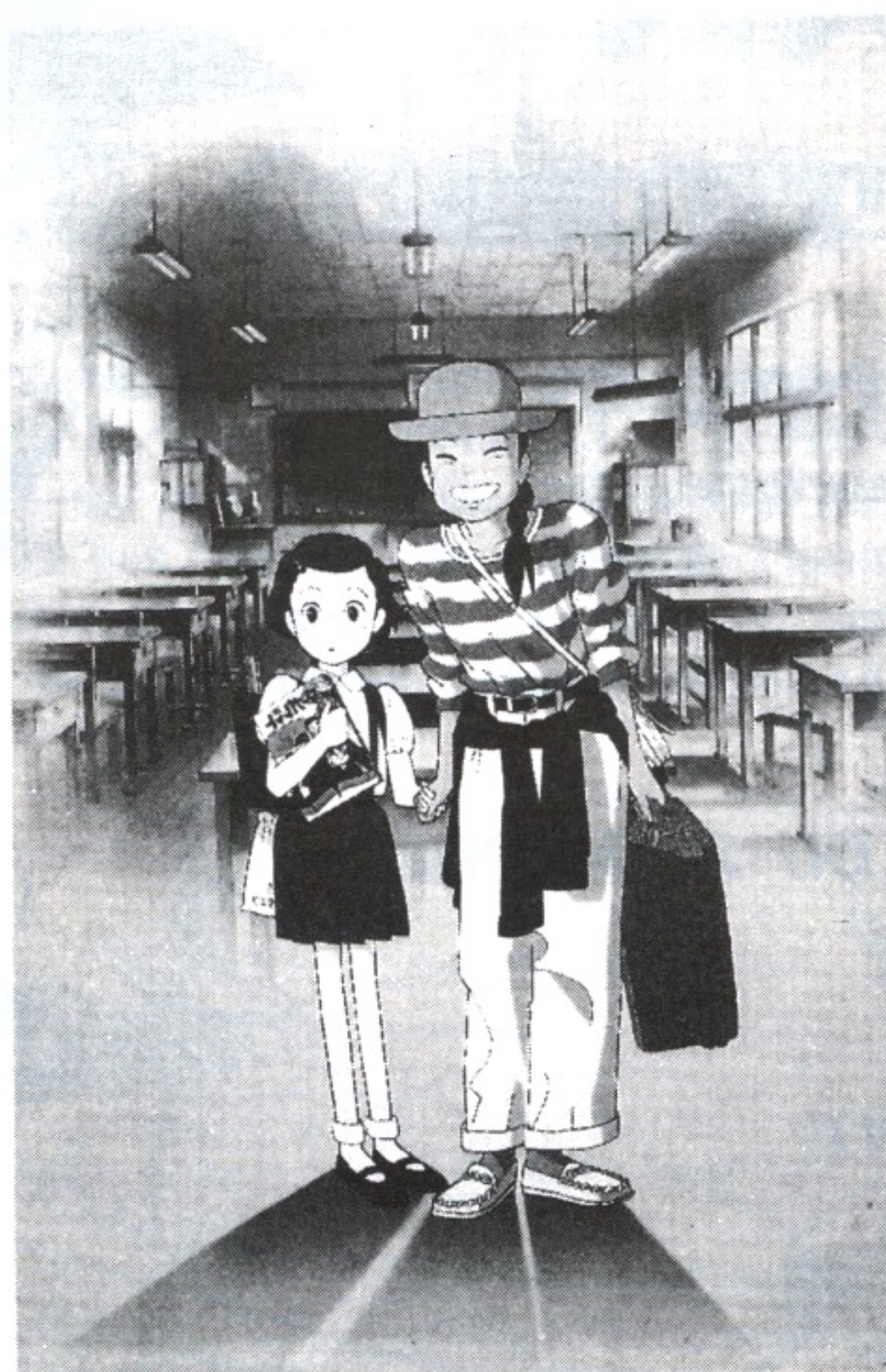
-I.T. : Oui, en effet. Ils m'ont montré cette version aussi. C'est absolument terrible. Ils ont pratiqué une censure énorme et aberrante, ils ont coupé les musiques de Hisaichi, sans compter les dialogues changés. Ce fut une grosse erreur des studios Ghibli et c'est pour cela que nous n'avons plus jamais concédé de droits de diffusion à l'étranger depuis ; et que nous n'en concéderons plus sans examens attentifs des conditions au préalable. D'ailleurs, les droits internationaux de Nausicaa concédés aux U.S. se terminent dans 2 ou 3 ans. Tous ces films reposent sur une culture fortement japonaise et ne sont en aucun cas conçus pour l'exportation. Les censurer c'est pire que de les trahir. Ce festival constitue la première diffusion publique à l'étranger et je dois admettre être très surpris par la réaction du public. En tout cas, nous avons toujours très peur de l'utilisation faite de nos produits à l'étranger.

-C.L. : En effet, nous connaissons ces problèmes. Notre action va vers une obtention d'un plus grand respect sur les D.A. japonais de façon à tout maintenir le plus proche possible de l'original. Certes, la tentative est souvent désespérée, mais nous restons une voix qui dénonce.

-I.T. : (Ici, M. Takahata se mis à parler français). Je suis... heu... d'accord avec ce que vous faites.

Sur ce nous devons nous séparer : il devait se reposer pour se préparer aux durs événements du lendemain. Mais le jour suivant, il devait à nouveau, comme promis, s'adresser à toute l'équipe du journal alors présente et moi-même (nous avons déjeuné ensemble) pour expliquer certaines raisons de son inspiration fondamentalement basé sur la culture japonaise (logique, non ?-NDLR-).

-I.T. : Voilà. Ce livre contient la représentation d'un parchemin japonais du XIIème siècle (il nous présenta un livre qui représentait un parchemin japonais de



grande longueur puisque chaque page représentait une fraction de ce parchemin ; ainsi si on les arrachait pour les mettre cote à cote nous aurions obtenu sa représentation linéaire complète). L'original est constitué de 2 tubes autour desquels est fixé le parchemin enroulé. Ainsi pouvait tourner manuellement et simultanément les 2 tubes de façon à faire défiler les scènes. Ainsi on obtient la première scène d'animation japonaise de l'histoire. D'autre part, le scénario est expliqué en idéogrammes sur des passages bien particuliers.

Ainsi défila l'histoire : celle d'un incendiaire qui est ensuite retrouvé puis puni par l'empereur. Les effets stylistiques sont nombreux : mouvement dans le sens de lecture ou bien opposé au défilement, la présence du même personnage plusieurs fois sur une même scène pour traduire son mouvement, la caractérisation des visages exprimant tous des émotions différentes (le travail ne portait plus sur ceux-ci que sur les jeux de clair-obscur qui étaient très travaillés en accident). Il serait impossible de tout expliquer étant donné qu'il nous faudrait nous même vous présenter ces documents pour en expliquer la signification plastique... D'une façon méthodique, révélant ainsi un esprit pédagogique tant il prenait soin à décrire chaque scènes et chaque détails qu'il discutait ensuite avec nous, il continua à tourner les pages et à nous faire découvrir le document. Son but avoué était de nous

faire comprendre que le style utilisé actuellement dans le DA japonais ne remontait pas à la découverte de Walt Disney, mais bien plus loin. Dans ce document nous retrouvons les traits de contours noirs qui forment les personnages, des plans cinématographiques (avant la lettre), et une idée du mouvement (virtuel) par le seul sens de lecture.

-I.T. : Il faut comprendre la base de ce genre d'oeuvres. Ce sont de simples scènes de la vie quotidienne exprimés dans les moindres détails. Ceci fait partie intégrante de la culture japonaise, c'est une traduction très ancienne. Et puis, remarquez bien la forme très expressive de chaque visage. Vous voyez, quand j'ai voulu réaliser ces longs métrages, personne ne pensait que les sujets choisis pourrait faire l'objet d'un D.A. Ils se sont trompés. La culture, celle qui vient de notre passé, expliqua en grande partie tout ce qu'on peut trouver dans les D.A. japonais actuels. Et puis, tachez de bien vous rappeler d'une chose, ce qui compte le plus ce n'est pas le réel, ni même le rapport avec le réel ; c'est simplement le trait et la façon de dessiner.

Cedric LITTARDI avec l'aimable autorisation de Mr TAKAHATA et la collaboration de Mme UEKI responsable de la société UCORE.





- MANGAS, CD, REVUES JAPONAISES
- ANIME GOODS (posters, papétrie, etc.)
- K7, VIDÉOS sur commande

Les BD originales de :

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
DRAGON BALL Z
NICKY LARSON
KEN LE SURVIVANT
MAX ET CIE

sont à votre disposition !

Pour la vente par correspondance,
demandez notre liste joint avec une enveloppe
timbrée libellée à votre adresse.

G E G E le CHINOIS -
MARSSEIL CAFE - L'OMBRE DE SAJNO - VOYAGE POUR TOUS

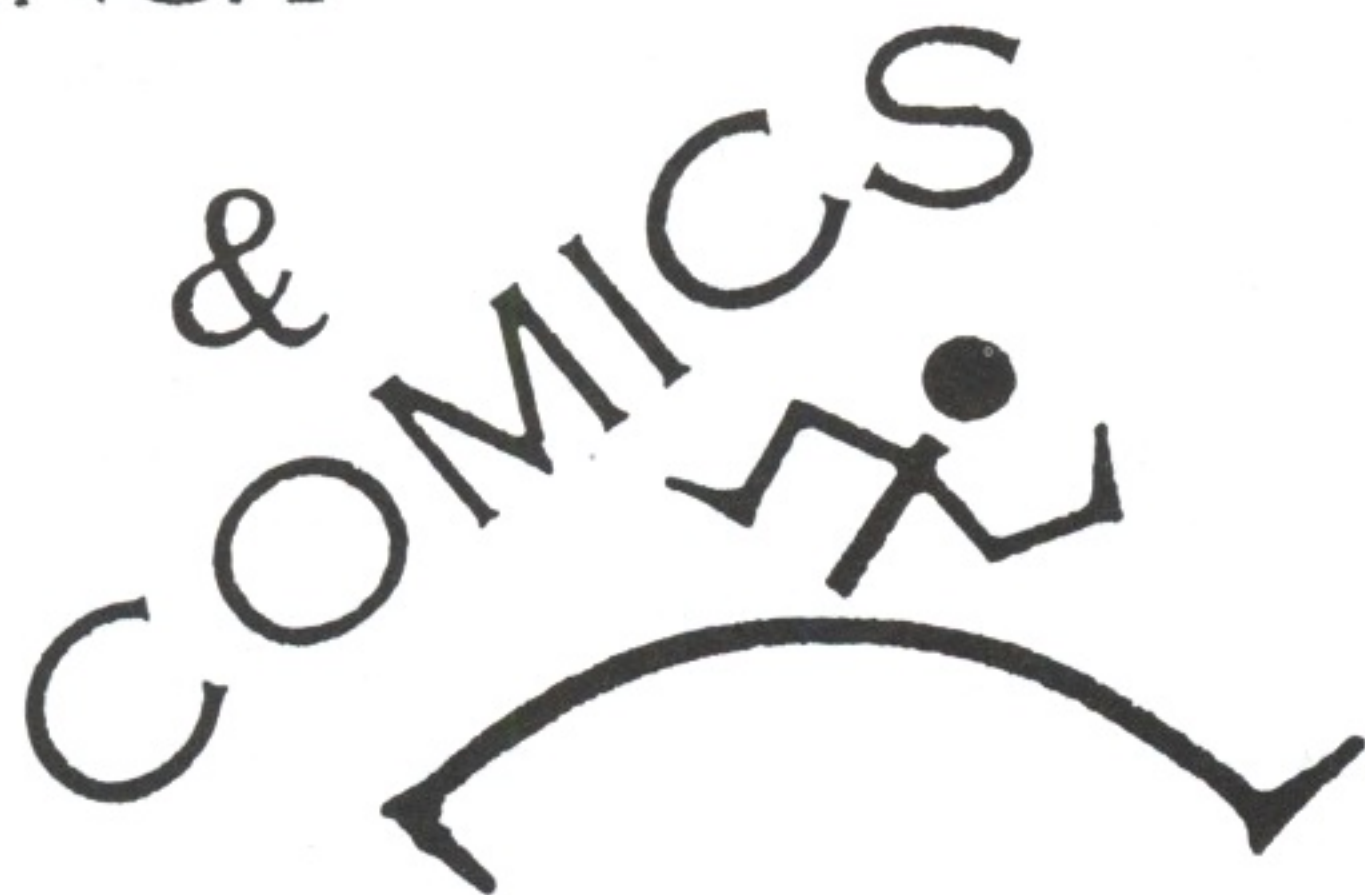
LA PASSERELLE

26 rue des 3 MAGES 13006

14h.30 - 19h : 91 42 26 07

MARSEILLE

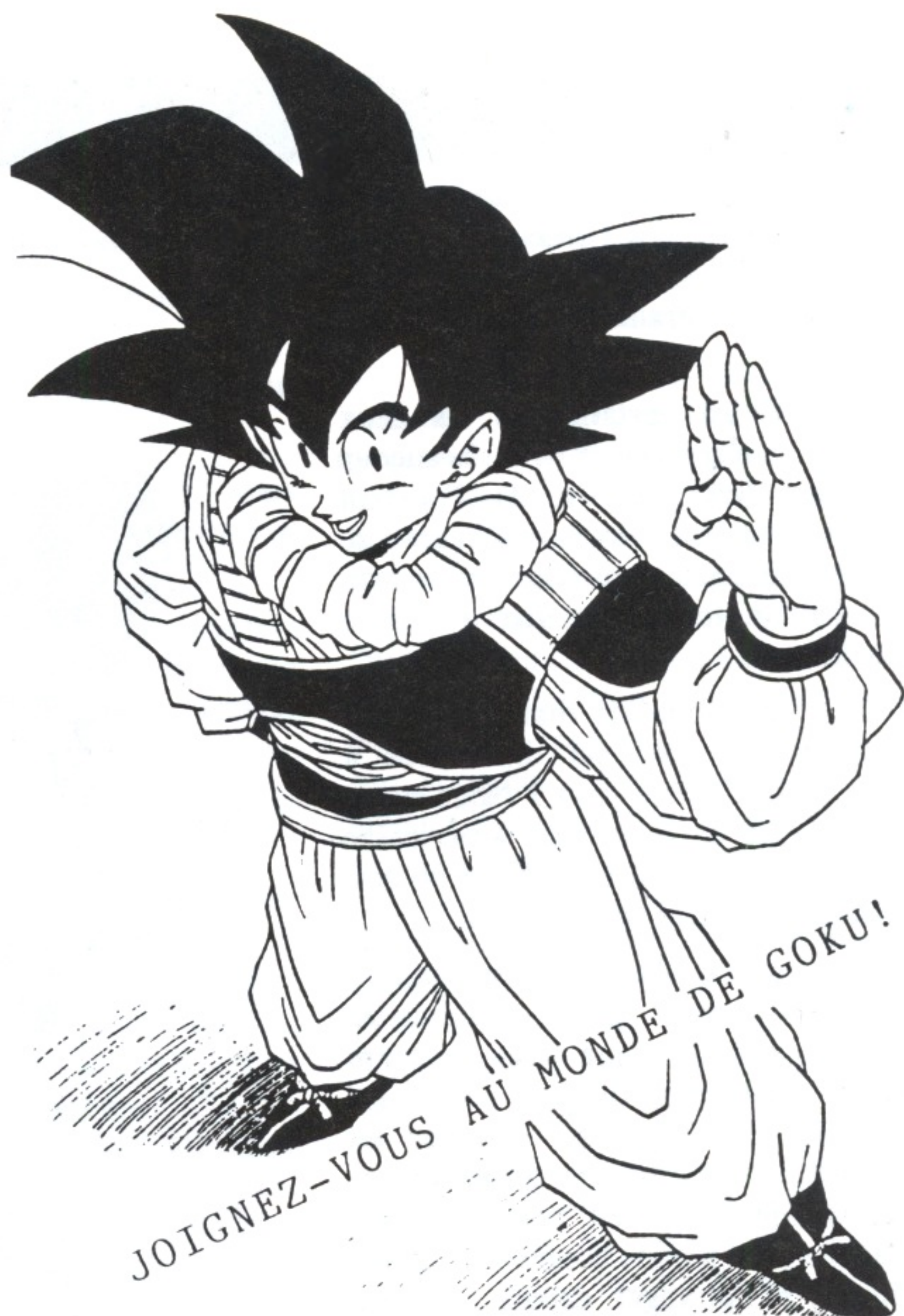
MANGA



ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER,
VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE,
LIBELLÉE À VOTRE ADRESSE.



262, Rue Saint-Honoré 75001 PARIS

Tél. (16-1) 42.60.89.12

Fax. (16-1) 49.27.04.84.

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanche et
Fête.

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON

(C) RUMIKO TAKAHASHI



BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves

COMICS-POSTERS-MANGAS

Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi



MIYAZAKI

Le cochon volant

Début juillet, au Japon d'abord, puis dans le reste du monde par la suite, sort le nouveau film de Hayao MIYAZAKI : "KURENAINO BUTA" (le cochon rouge)... Un an avant sa sortie, ce film faisait déjà parler de lui : la raison est que son auteur est un des "grands" du monde de l'animation mondiale ! Voilà pourquoi il nous a semblé nécessaire de présenter un auteur, mais aussi un réalisateur, un producteur, un dessinateur, un animateur, etc... En résumé : Hayao MIYAZAKI.

Le père de Hayao Miyazaki est né vers 1915 et est toujours en vie; il vit à Tokyo. Pendant la seconde guerre mondiale, il était directeur d'une société d'aviation, "LES AVIONS MIYAZAKI", propriété de son frère (l'oncle de Hayao). Cette compagnie fabriquait les gouvernails des avions chasseurs Zero (Voilà pourquoi Papy Bowington avait tant de mal à les abattre !).

La mère de Hayao était une femme intellectuelle et stricte. Son plus jeune fils, Shirou, fit un jour la remarque que Dola dans "LAPUTA", la lui rappelait, non par son apparence, mais par sa mentalité.

Arata MIYAZAKI (le seul grand frère de Hayao) est né en juillet 1939.

Hayao MIYAZAKI est né le 5 janvier 1941 à Akebono-cho, Bunkyo-ku, Tokyo.

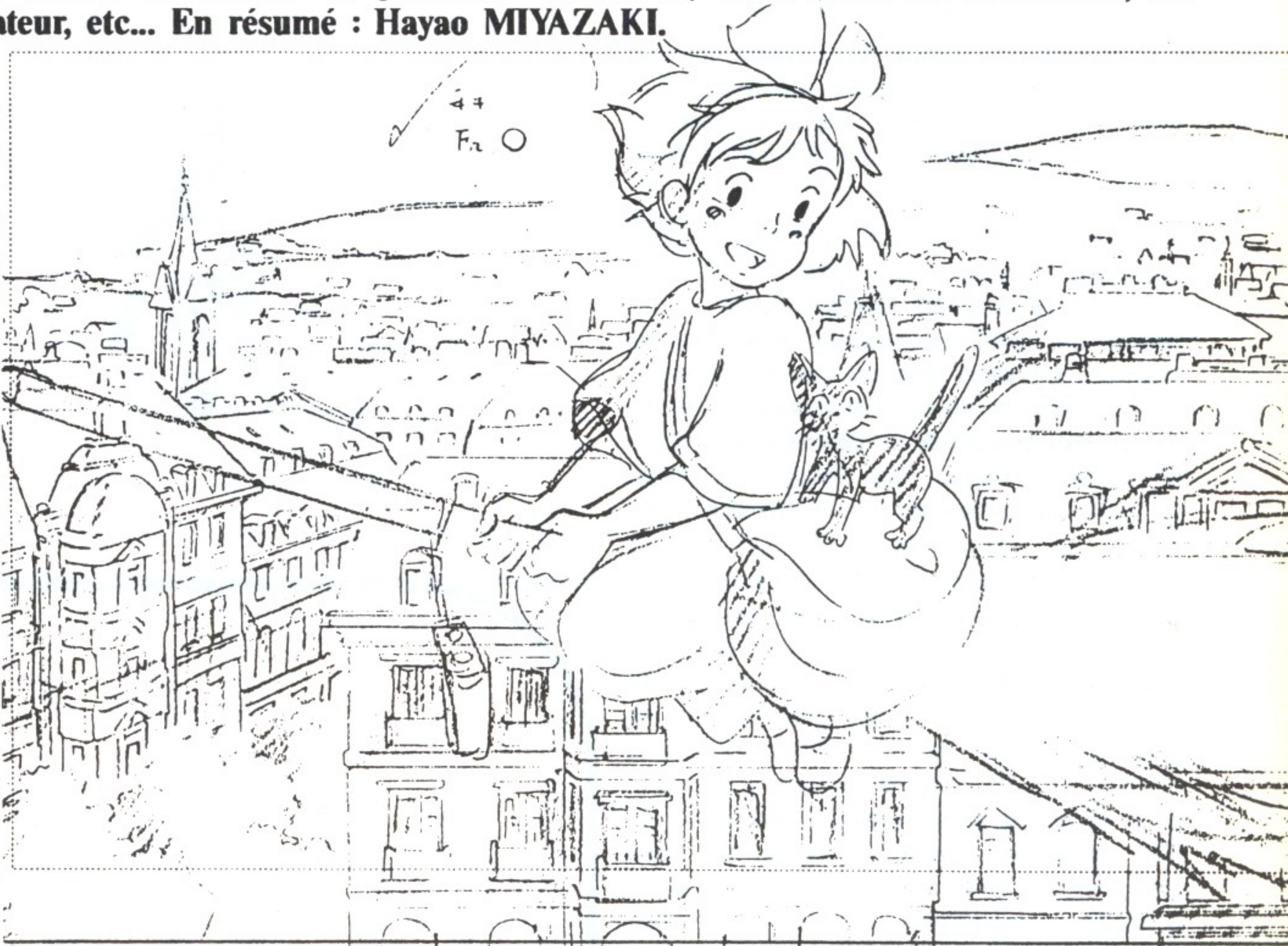
Yutaka MIYAZAKI est né en janvier 1944.

Et le troisième frère de Hayao est Shirou (date de naissance inconnue).

Entre 1944 et 1946, la famille MIYAZAKI évacua vers la ville de UTSUNONIYA et la ville de KANUMA dans la préfecture de TOCHIGI. L'usine des "AVIONS MIYAZAKI" était dans la ville de KANUMA.

De 1947 à 1952, le jeune Hayao ira successivement dans trois écoles différentes. En premier lieu, il fut inscrit pendant trois ans dans une école de la ville de UTSUNOMIYA. Ensuite, il passa la quatrième année à l'école élémentaire OMIYA à SUGINAMI-KU, TOKYO, quand sa famille revint à SUGINAMI-KU. Hayao changea pour la toute nouvelle Ecole Elémentaire EIFUKU, nouvelle branche de l'école de SUGINAMI-KU, pour la cinquième année.

De 1947 à 1955, la mère de Hayao dut garder le lit, atteinte d'une tuberculose spinale (Allitée pendant neuf ans!). Elle passa les premières années à l'hôpital. "TONARI NO TOTORO" est, de beaucoup de manières, un hommage à sa mère qui a vécu ce supplice. En fait, de nombreux critiques considèrent ce dessin animé comme étant très fortement autobiographique.



Entre 1953 et 1955, Hayao sortit diplômé de l'Ecole Elémentaire EIFUKU et s'inscrivit au collège d'OMIYA.

Entre 1956 et 1958, il sortit avec succès du collège d'OMIYA et continua au Lycée TOYOTAMA, un lycée public. Dans sa troisième année, il put voir le tout premier dessin animé long métrage en couleurs japonais, "HAKUJA DEN" ("L'histoire du serpent blanc", dirigé par YABUSHITA TAJI pour TOEI DOGA en 1958, sorti le 22 octobre 1958), et commença à s'intéresser à l'animation. Hayao décida qu'il voulait devenir dessinateur de bandes dessinées mais - n'ayant jusque là dessiné que des avions et des vaisseaux de guerre - se trouva incapable de dessiner des personnages.

Entre 1959 à 1962, Hayao sortit diplômé du lycée TOYOTAMA et entra à l'Université GAKUSHUIN. Là, il majora en économie (sa thèse finale portait sur la théorie de l'industrie japonaise), et rejoignit le "club de recherche sur la littérature enfantine" de l'école, ce qui était la chose la plus proche d'un club de bandes dessinées en ce temps-là.

En 1963, Hayao fut diplômé de l'université GAKUSHUIN, et fut engagé à TOEI DOGA (TOEI Animation) en avril. Une fois là, il fut formé pendant trois mois, pour devenir intervalliste. Son premier travail fut le court-métrage "WAN WAN CHUSHINGURA" ("Histoire des quarante-sept Loyaux Sujets", version animalière), après lequel il sera affecté à la première série TV de la TOEI, "OKAMI SHONEN KEN" ("Ken, l'enfant-loup"). Hayao vivait dans un appartement des environs de NERIMA-KU (à Tokyo), dont le loyer s'élevait à 6000 Yens par mois (son salaire mensuel étant de 19500 Yens), et pourtant, très tôt après son entrée à TOEI DOGA, il y eut une dispute syndicale au sein de l'entreprise (Ce qui, en France, aurait donné une bonne petite grève), et Hayao conduisit les animateurs mécontents ! Mais n'allons pas nous hasarder à en déduire précipitamment que Hayao était communiste !

En 1964, Hayao est le chef-secrétaire du syndicat des travailleurs de TOEI DOGA (Isao TAKAHATA en est le

vice-président), et il commence à sortir avec sa collègue Akemi OTA. Durant cette année, il travaille sur "GARIBA NO UCHU RYOKO" ("Les voyages spatiaux de Gulliver). Il s'attaque ensuite en tant qu'animateur à part entière à la série "SHONEN NINJA KAZE NO FUJIMARU" ("Fujimaru, le garçon chevalier du vent").

A la fin de 1965, Hayao commence à travailler avec TAKAHATA pour la série "HASSURU PANCHI" ("Panchi, le bagarreur"). En 1966, rebélote, avec "REINBO SENTAI ROBIN" ("Robin, le soldat de l'arc-en-ciel") qui paraîtra du 23 avril 1966 au 24 mars 1967 sur NET.

Hayao se marie avec Akemi OTA en octobre. Les jeunes-mariés déménagent à HIGASHI-MURAYAMA, Tokyo. Le premier fils de Hayao et Akemi MIYAZAKI naît en 1967.

Le 21 juillet 1968 sort sur les écrans un film commencé un an et demi plus tôt: "TAIYO NO OJI HORUS NO DAIBOOKEN" ("Le prince du soleil, les grandes aventures de Horus"). En effet, pensant que cela pouvait être sa dernière chance de travailler sur un grand film, avant que la télévision ne prenne le pouvoir, Hayao, qui était, sur cette production, décorateur et animateur, avait conclu un pacte avec TAKAHATA (le réalisateur) et Yasuo UTSUKA (le directeur pour l'animation du film): celui de prendre autant de temps qu'il faudrait pour terminer ensemble "TAIYO NO OJI HORUS NO DAIBOOKEN". Il travailla également sur les épisodes 77 et 80 de "MAHOTSUKAI SALLY" ("Sally, la petite sorcière"), l'ancêtre de la série que nous avons pu découvrir sur TF1 (avec la bande d'excités de chez Dorothée). Cette année-là aussi, Akemi travaille également sur le film "NAGAGUTSU WO HAITA NEKO" ("Le Chat Botté"), pour lequel Hayao est, lui aussi, animateur.

En 1969, Akemi apporte sa contribution à un autre film: "SORATOBU YUREISEN", pour lequel Hayao est, encore une fois, animateur. Leur second fils naît en avril 1969, date à laquelle les MIYAZAKI déménagent à OIZUMI-GEKUN, NERIMA-KU, Tokyo. Ce second fils est plus tard entré à l'université SINSHU pour étudier la sylviculture (ou était-ce la dendrologie ?).

De la fin de 1969 au début de 1970, il anime les épisodes 44 et 61 de la première série de "HIMITSU NO AKKO-CHAN" ("Mystérieuse Akko-chan" ou "Caroline" dans la version 1988 pour l'adaptation française). La même année, Hayao MIYAZAKI débute dans le manga avec "Sabakuno Tami" ("Le peuple du désert") qui paraît de septembre 1969 à mars 1970 dans SHONEN SHOJO SHINBUN sous le pseudonyme de Akitsu SABURO.

En 1970, les MIYAZAKI déménagent dans la ville de

TOKOROZAWA, dans la préfecture de SAITAMA.

En 1971, après avoir travaillé sur le film "DOBUTSU TAKARAJIMA" ("L'île au trésor des animaux"), ainsi que sur "ALI BABA TO 40 NO TOZOKO" ("Ali Baba et les quarante voleurs"), Hayao quitte TOEI DOGA et rejoint TAKAHATA et Yoichi OTABE à A-PRO. C'est alors que Hayao fait un voyage en Suède avec le président de TOKYO MOVIE, Yutaka FUJITA pour essayer de s'assurer les droits de "NAGAKUTSUSHITA NO PIPPI", mais leur

tentative échoue.

D'octobre 1971 à mars 1972, MIYAZAKI et TAKAHATA se consacrent à la direction des épisodes 6 à 23 de la première série de "LUPIN III". Et en ce qui concerne le Projet "YUKI'S SUN" ("Le soleil de Yuki"), il n'aboutira pas. C'est alors que MIYAZAKI se lance dans "PANDA KOPANDA" ("Panda, le petit panda"), sa première grosse réalisation. Laissant la direction à TAKAHATA pour ce court-métrage de trente-trois minutes, c'est lui qui en émet le concept et en fait le design, tout commençant à diriger - énergiquement - ses animateurs, puisque travaillant également sur l'animation. Mais son story-board pour la série "DOKONJO GAERU" est refusé. Finalement, il écrit les scripts des épisodes 26 et 27 de "AKADO SUZUNOSUKE" et participe à l'animation de cette série.

En 1973, MIYAZAKI reprend la même équipe pour réaliser un second volet de "PANDA", d'une durée de trente-huit minutes. Il sort le 17 mars sous le titre de "PANDA KOPANDA AMEFURI SAKASU NO MAKI" ("Panda, le petit panda: journée pluvieuse au cirque").

L'année 1973 se poursuit avec l'animation de l'épisode 15 de "KOUYA NO



Le 21 décembre 1963

WAN WAN CHUSHINGURA--CM de 21 min--Toei Doga

Du 25 novembre 1963 au 13 août 1965

OKAMI SHONEN KEN--TV--Toei Doga

Du 7 juin 1964 au 31 août 1965

SHONEN NINJA KAZE NO FUJIMARU--TV--Toei Doga

Le 20 mars 1965

GARIBA NO UCHU RYOKO--CM de 20 min--Toei Doga

Du 1er novembre 1965 au 25 avril 1966

HASSURU PANCHI--TV--Toei Doga

Du 5 décembre 1966 au 30 décembre 1968

MAHOTSUKAI SALLY--TV--Toei Doga

Animation des épisodes 77 et 80.

Du 23 avril 1966 au 24 mars 1967

REINBO SENTAI ROBIN--TV--Toei Doga

Le 21 juillet 1968

TAIYO NO OJI HORUS NO DAIBOKEN--LM de 1 heure 22 min--Toei Doga

Le 18 mars 1969

NAGAGUTSU WO HAITA NEKO--LM de 1 heure 20 min--Toei Doga

Le 20 juillet 1969

SORATOBU YUREISEN--LM d'1 heure--Toei Doga

Du 6 janvier 1969 au 26 octobre 1970

HIMITSU NO AKKO-CHAN--TV--Toei Doga

Animation des épisodes 44 et 61

SHONEN ISAMU" ("ISAMU, le garçon des landes incultes"). Cette série est plus connue en France sous le titre de "Willy Boy". Suit le premier épisode de "SAMURAI JYAIANTSU" ("Les samourais géants"). Cependant, en juin 1973, l'équipe MIYAZAKI/TAKAHATA/OTABE quitte A-PRO pour ZUIYO PICTURES, qui dépendent de la célèbre compagnie NIPPON ANIMATION. En juillet, Hayao part en extérieur en Suisse pour chercher l'inspiration en tant que décorateur et pour son futur travail de metteur en scène sur les cinquante-deux épisodes de "ALPS NO SHOJO HAIJI" (Heidi, la fille des Alpes).

En 1975, il apporte son aide dans l'animation de "FLANDERS NO INU" ("Le chien des Flandres") puis il repart en extérieur - Cette fois-ci, vers l'Italie et l'Argentine - pour préparer une série de cinquante et un épisodes: "HAHA WO TAZUNETE SANZEN-RI" ("Trois mille lieues à la recherche de maman"...ou les aventures de Marco et Fiorina).

Entre 1976 et 1977, Hayao MIYAZAKI anime "ARAIGUMA RASCAL" ("Ce coquin de raton laveur"). Puis l'année 1978, nous fait découvrir ce que sera bientôt le grand MIYAZAKI. En effet, il assure le character design et la direction de

"MIRAI SHONEN CONAN" ("Conan, le fils du futur"). Mais si cette série de vingt-six épisodes marque un tournant dans la carrière de MIYAZAKI, le succès n'est pas encore au rendez-vous.

Le 7 janvier 1979, Nippon Animation propose une série télévisée de cinquante épisodes "AKAGE NO AN" ("Anne aux cheveux roux", une adaptation du roman canadien ANNE OF GREEN GABLES ("Anne des Pignons Verts"). Sur cette histoire, contant les malheurs d'une petite orpheline (Encore!) toute rousse et possédant une imagination romantique plus que prononcée, MIYAZAKI se consacre au layout, à la décoration et à la mise en scène des épisodes un à quinze.

De mai à décembre 1979, il travaille de nouveau avec TOKYO MOVIE SHINSHA pour "LUPIN III: CAGLIOSTRO NO SHIRO" ("Le château de Cagliostro"), aussi bien sur le script qu'à la direction. Et c'est enfin le moment où son nom commence à ciculer, il ne reste plus qu'un pas pour la postérité. Ce film d'une heure quarante est distribué en France sur le marché de la vidéo sous le titre "Vidocq contre Cagliostro" mais sous une forme des plus massacrées, comme il se doit, avec les productions japonaises.

1980 voit Hayao promu chef

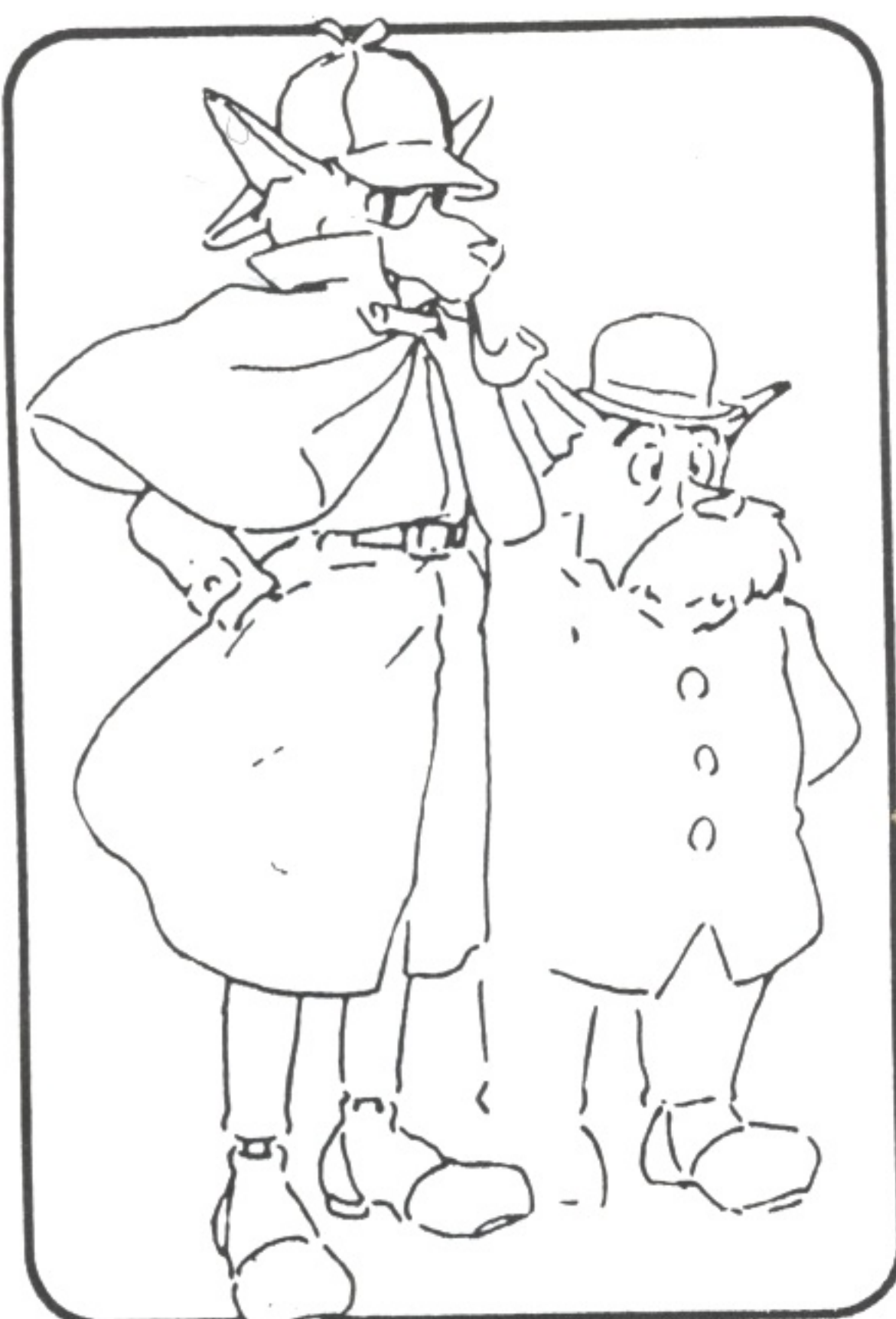
instructeur de nouveaux animateurs à Telecom. C'est là qu'il utilise le nom de sa compagnie comme pseudonyme, tout en dirigeant les épisodes 145 ("Albatros: les ailes de la Mort") et 155 ("Au revoir, charmant Lupin") de la série télévisée "LUPIN III", alors à l'antenne.

En 1981, alors qu'il travaillait comme décorateur sur "NEMO IN SLUMBERLAND", il quitte la pré-production, suivant en cela Isao TAKAHATA.

Puis, dès le mois d'avril, il se consacre jusqu'en été 1982 à une coproduction italienne qui portera par la suite le nom de "MEITANTEI HOLMES". Durant cette période, quatre court-métrages seront réalisés dont "KAITAINO GIHOONO MAKI" (Escroquerie au trésor des fonds marins) et "AOI KOOGOKUNO MAKI" (le rubis bleu). Puis tout sera arrêté momentanément...

Mais dès février 1982, MIYAZAKI retourne vers le manga avec le célèbre "KAZENO TANI NO NAUSICAA" qui paraîtra chaque mois jusqu'en juin 83 chez ANIMAGE (mais ce n'est pas fini pour autant !). En juin 1983, il sort "SHUNA" sur AM JUJU chez ANIMAGE. Ce

"MEITANTEI HOLMES"



Holmes & Watson

De septembre 1969 à mars 1970

Parution du manga "Sabakuno Tami" chez Animage

1971

Préparation de la série NAGAKUTSUSHITANO PIPPI qui n'aboutit pas chez Tokyo Movie

Le 20 mars 1971

DOBUTSU TAKARAJIMA --LM d'1 heure 18 min--Toei Doga

Le 18 juillet 1971

ALI BABA TO 40 NO TOZOKO--LM de 55 min--Toei Doga

Du 24 octobre 1971 au 26 mars 1972

LUPIN III--TV de 23 épisodes--Tokyo Movie Direction à partir de l'épisode 6

1972

Mise en chantier du film YUKI'S SUN qui ne sera jamais réalisé toujours chez Tokyo Movie.

Du 5 avril 1972 au 28 mars 1973

AKADO SUZUNOSUKE--TV--Tokyo Movie

Script des épisodes 26 et 27.

Du 7 octobre 1972 au 29 septembre 1974

DOKONJO GAERU--TV--Tokyo Movie Son story-board est refusé.

Le 17 décembre 1972

PANDA KOPANDA--CM 33 min--Tokyo Movie

Le 17 mars 1973

PANDA KOPANDA AMEFURI SAKASU NO MAKI--CM de 38 min--Tokyo Movie

Du 4 avril 1973 au 27 mars 1974

KOUYA NO SHONEN ISAMU--TV--Tokyo Movie Animateur pour l'épisode 15

magnifique livret d'aquarelles ressemble plus à un mini roman-album qu'à un manga à proprement parler. Il y est question d'un jeune prince, Shuna, qui part de sa vallée pour trouver une semence miraculeuse qui lui permettra de nourrir son peuple. Le film de "KAZENO TANI NO NAUSICAA" ("Nausicaa de la vallée du vent") est également commencé en 1983. En mai, TAKAHATA devient le producteur du film, et le studio de production choisi est Topcraft. Le plus jeune frère de Hayao, Shirou, travaille à HAKUNOUDO (la deuxième plus grande agence de publicité du Japon), de là, il n'est peut-être pas surprenant que NAUSICAA soit fait dans le cadre d'une société mixte entre TOKUME et HAKUNOUDO.

En juillet, la mère de Hayao meurt, à l'âge de 71 ans. Le gros du travail sur le film NAUSICAA commence le mois suivant.

En avril 1984, MIYAZAKI et TAKAHATA créent leur agence NIBARIKI ("la puissance de deux chevaux") à SUGINAMI-KO, Tokyo. MIYAZAKI est le partenaire majoritaire. Les mangas de NAUSICAA qui suivent ont cependant une parution irrégulière. En effet, il y a un suivi continu d'août à décembre 1984; en 1985, elle n'apparaît qu'en janvier, février, avril et mai.

Puis en décembre 1986 et en janvier 1987. On fait alors un bond jusqu'en avril 1990, puis un autre jusqu'en janvier 1991, avant un nouveau coup d'arrêt en mai de la même année. Quant au film, il sort en novembre 1984, en même temps que les pilotes de "SHERLOCK HOLMES". Fin 1984, la série de vingt-six épisodes "MEITANTEI HOLMES" apparaît finalement sur le petit écran; MIYAZAKI en aura dirigé les six premiers épisodes.

En 1985, Le studio GHIBLI est fondé à KICHIOJI, dans la ville de MUSASHINO, pour la production de "TENKU NO SHIRO LAPUTA" ("Laputa, la forteresse du ciel"). Le manager de production du studio Topcraft, Toru HARA, devient le manager du studio Ghibli. En mai, Hayao part en extérieur au pays de Galles pour préparer ce nouveau dessin animé.

Mais dans les années qui suivent, Hayao reste au Japon pour produire un documentaire "YANAKAWA HORIWARI MONOGATARI" ("L'histoire du canal de Yamakawa"). Il s'agit d'un film de deux heures trois quarts sorti sur les écrans en avril 1987 avec quelques minutes d'animation décrivant les travaux du canal.

En 1988, il retrouve "Sherlock Holmes" pour sept séries de deux épisodes,

dont les deux parties du "Chien des Baskervilles".

Enfin, le 16 avril, il donne naissance à un petit chef-d'œuvre: "TONARI NO TOTORO" ("Mon voisin Totoro", ou, si vous préférez: "Totoro: la porte à côté"). Puis il part dans le nord de l'Italie pour la préparation de son nouveau film.

De mars à mai 1989, il retourne au manga... et à ses avions avec "Zassou Nooto, Hikoutei Jidai" ("Memorandum divers-l'âge des hydravions"), un manga dans le style de SHUNA, publié chez MODEL GRAPHIX... Et en août, voici enfin "MAJO NO TAKKYUBIN" ou KIKI'S DELIVERY SERVICE! Par la suite, pas de grande nouvelle, si ce n'est un voyage d'études à Venise et sur les côtes dalmate et adriatique. Ainsi que la production du dernier film de son ami Isao TAKAHATA: "OMOIDE POROPORO" ("Souviens toi dans les larmes"). Et finalement, le fameux "KURENAINO BUTA" ("Porco Rosso-Le porc rouge") dont on attend avec impatience la sortie au Japon (Avant-première, le lundi 29 juin 1992) et pourquoi pas en France! Mais parler de MIYAZAKI, ce n'est pas seulement évoquer sa biographie et sa seule œuvre, c'est également essayer de comprendre qui est cet homme hors du commun.

Du 7 octobre 1973 au 29 septembre 1974

SAMURAI JYAIANTSU--TV--Tokyo Movie

Animateur pour le premier épisode

Du 6 janvier 1974 au 29 décembre 1974 ALPS NO SHOJO HALJI--TV de 52 épisodes--Zuiyo

Pictures

Du 5 janvier au 28 décembre 1975

FLANDERS NO INU--TV--Nippon Animation

Du 4 janvier au 26 décembre 1976

HAHA O TAZUNETE SANZEN-RJ--TV de 51 épisodes--Nippon Animation

Du 2 janvier au 25 décembre 1977 ARAIGUMA RASCAL--TV--Nippon Animation

Du 3 décembre 1977 au 6 octobre 1980

LUPIN III: Épisodes n 145 et n 155--TV--Tokyo Movie Shinsha

Travail et direction sous le pseudonyme de "Telecom."

Du 4 avril au 31 octobre 1978

MIRAI SHONEN CONAN--TV de 26 épisodes--Nippon Animation

Du 7 janvier au 30 décembre 1979

AKAGE NO AN--TV de 50 épisodes--Nippon Animation

Travail sur les épisodes 1 à 15

Le 15 décembre 1979

LUPIN III: CAGLIOSTRO NO SHIRO--LM de 1 heure 40 min--Tokyo Movie Shinsha

1981

LITTLE NEMO--LM-- Il quitte la préproduction. Ce film sera finalement réalisé en 1991

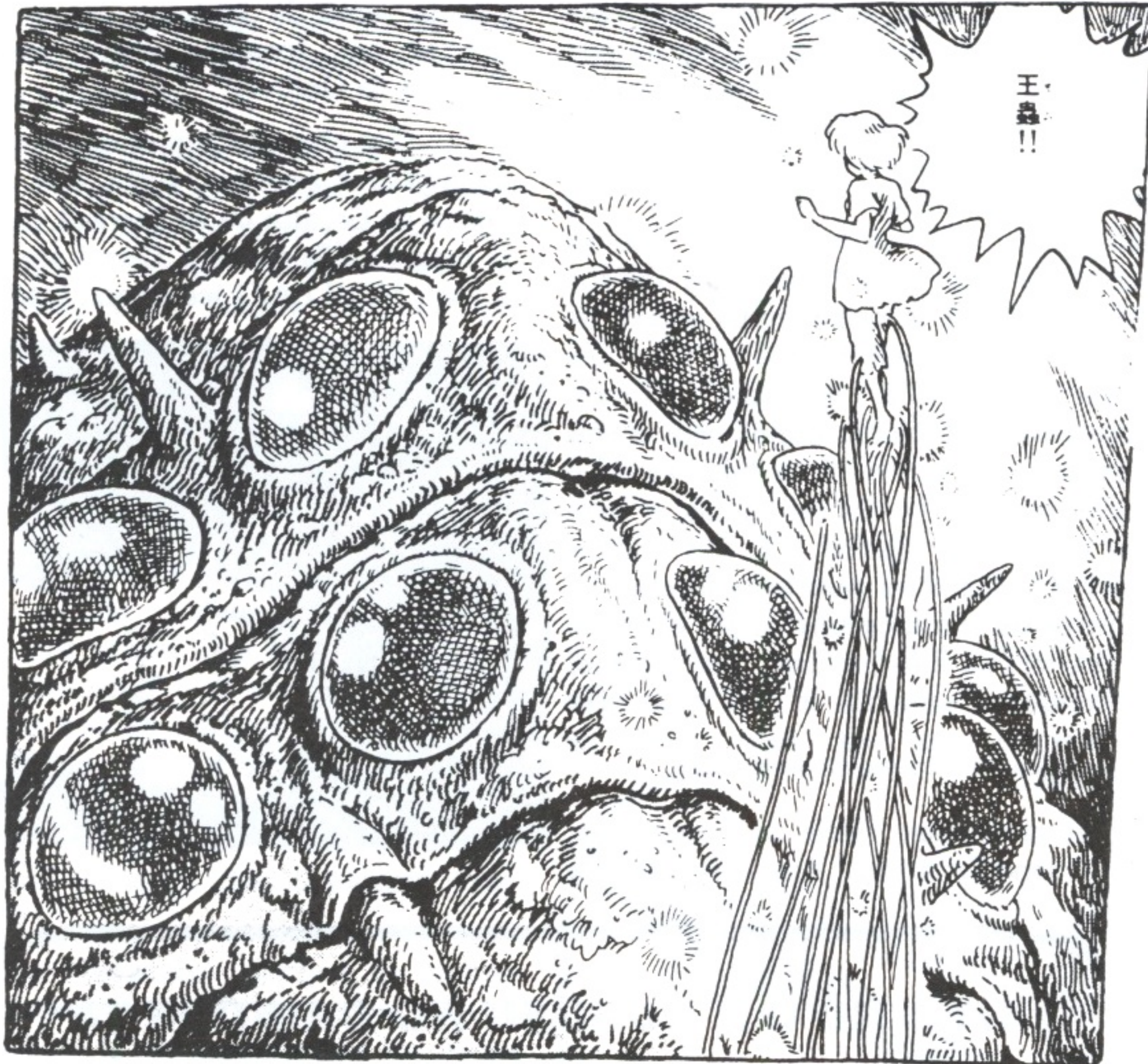
Février 1982

Début de la publication de "KAZANO TANI NO NAUSICAA" chez ANIMAGE Juin 1983

Parution de "SHUNA" chez ANIMAGE

NAUSICAA





"KAZE NO TANI NO NAUSICAA"

Au travers de ses différents travaux en tant qu'auteur de manga ou character designer, il a développé un style original, où la création imaginaire conserve un grand appui sur l'observation du réel... Un style sans fioritures et avec un amour exacerbé du détail. Il suffit pour s'en convaincre de regarder un seul des très nombreux paysages de "Tonarino Totoro" ou de "Laputa".

Chez lui, les animaux parlent ou se font comprendre. Ainsi, Nausicaä se trouve fréquemment entraînée dans de "longues discussions" en compagnie des Ohmu(s) (Y-a-t'il un "s" ? Si un lecteur est au courant, qu'il contacte le journal SVP !), Lana, l'héroïne de "Mirai Shonen Konan", comprend le langage des mouettes, et les exemples sont encore légion, d'autant que MIYAZAKI accommode ces charmants compagnons quasiment à toutes les sauces. Animaux de compagnie comme Jiji le chat (apparemment de race "Bombay") de Kiki, la petite sorcière, ou encore Teto, le petit chien (Ben, oui ! Un chien ! ça vous étonne ? Nous aussi... Nous dirons que c'est un chien mutant !) qui accompagne Nausicaä au cours de son périple. Protecteur, comme l'est Totoro envers Satsuki et surtout Mei.

Le 11 mars 1984

KAZE NO TANI NO NAUSICAA--LM d'1 heure et 56 min-- Topcraft
AOI KOOGOKUNO MAKI et KAITAINO GIHOONO MAKI--Tokyo Movie Shinsha
Ils sortent le même jour que Nausicaä, ce sont les pilotes de MEITANTEI HOLMES en coproduction avec la Rai italienne

Du 6 novembre 1984 au 20 mai 1985

MEITANTEI HOLMES--TV de 26 épisodes.

Direction des six premiers épisodes

Le 9 août 1986

TENKU NO SHIRO LAPUTA--LM de 2 heures 4 min--Studio Ghibli et Topcraft

Avril 1987

YANAKAWA HORIWARI MONOGATARI--Documentaire de 2 Heures 45 min

Le 16 avril 1988

TONARI NO TOTORO--LM d'1 heure 23 min--Studio Ghibli

De mars à mai 1989

Parution de "ZASSOU NOOTO, HIKOUTEI JIDAI" chez MODEL GRAPHIX

Le 29 juillet 1989

MAJO NO TAKKYUBIN--LM d'1 heure 45 min--Studio Ghibli

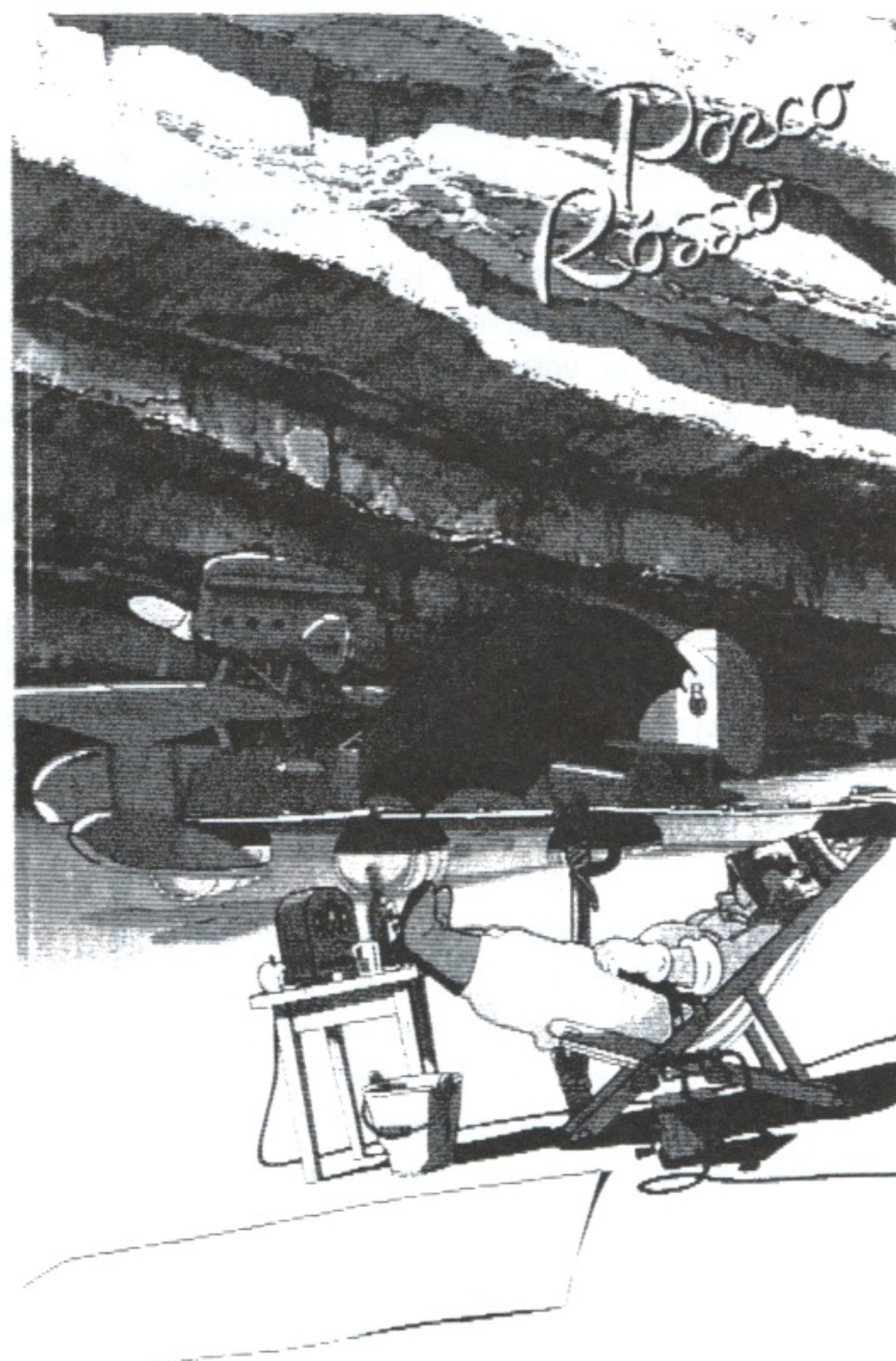
Le 20 juillet 1991

OMOIDE POROPORO--LM--Studio Ghibli

Producteur exclusif

Le 29 juin 1992 (avant-première) et le 18 juillet 1992 (sortie nationale au Japon) PORUKO

ROSSO, KURENAI NO BUTA--LM--Studio Ghibli



Spectateurs tels les répliques de Teto, que Sheeta et Pazu rencontrent au cours de leur visite de Laputa. Ils font aussi parfois l'objet de situations comiques, si on exclut la fameuse scène du parapluie au cours de laquelle Satsuki rencontre pour la première fois Totoro et NekoBus (séquence souvent exhibée par les "amateurs" aux "non-initiés", mais qui, sortie de l'ensemble du film, perd tout son sens et sa beauté), en effet la meilleure illustration de cette utilisation, réside sans doute dans la fâcheuse posture de Conan qui rencontre Lana alors qu'il transporte un requin sur les épaules ! Les personnages de MIYAZAKI se reconnaissent facilement par leur apparence plus qu'humaine et chaleureuse. Qui n'aurait pas envie d'aller se blottir dans les bras des patriarches à moustaches de la Vallée du Vent ? Ces hommes ont de par leur aspect extérieur la sagesse et l'expérience. Les anciens, chez MIYAZAKI, gardent la place privilégiée qu'ils n'auraient jamais du perdre dans nos sociétés où on préfère les placer dans des "cages à vieux". Les sociétés de MIYAZAKI, comme la société japonaise, respecte la valeur des plus vieux (O-Baba et Yupa dans "Kazeno tani no Nausicaa", le souvenir primordial des enseignements de la grand-mère de Sheeta dans "Tenkuno Shiro Laputa"...). Quant aux héros, il semblerait que Hayao MIYAZAKI ait beaucoup de mal à casser le moule: les jeunes premiers ressemblent beaucoup à Conan, que ce soit Pazu (Laputa), Asbel de Pejite (Nausicaa)... et même Tombo dans "Majo no Takkyubin", qui a un petit air de famille... Quant à Donald Curtis (Porco Rosso), il n'est pas difficile de l'associer à Lupin III. Pour ce qui est des personnages féminins, les petites filles (Lana, Sheeta, Tea ("Shuna") et Kiki) sont comme des sœurs jumelles et Nausicaa a largement inspiré le personnage de Fio (encore Porco Rosso), même si cette dernière a un visage plus sévère... Mais si vous pensez à ôter les boucles d'oreilles de Nausicaa, vous retrouverez sans mal les traits du prince Shuna.

Mais, toujours, reste LE détail... La copie la plus parfaite possible de la réalité... La plupart du temps, cette réalité est seulement physique... à l'exception du personnage de Kiki, qui associe la réalité physique et psychologique d'une enfant de treize ans.

En fin de compte, les héros de ses animations sont bien loin des super-héros, génies du bien dont D.C. Comics et Marvel Comics Group nous ont donné l'habitude; ce ne sont rien de plus que des êtres humains comme vous et moi (bien que rien n'indique que "Kazeno Tanino

Nausicaa" se déroule sur Terre) qui peuvent prendre un rhume sous la pluie, s'écrouler de fatigue et avoir une faim de loup.

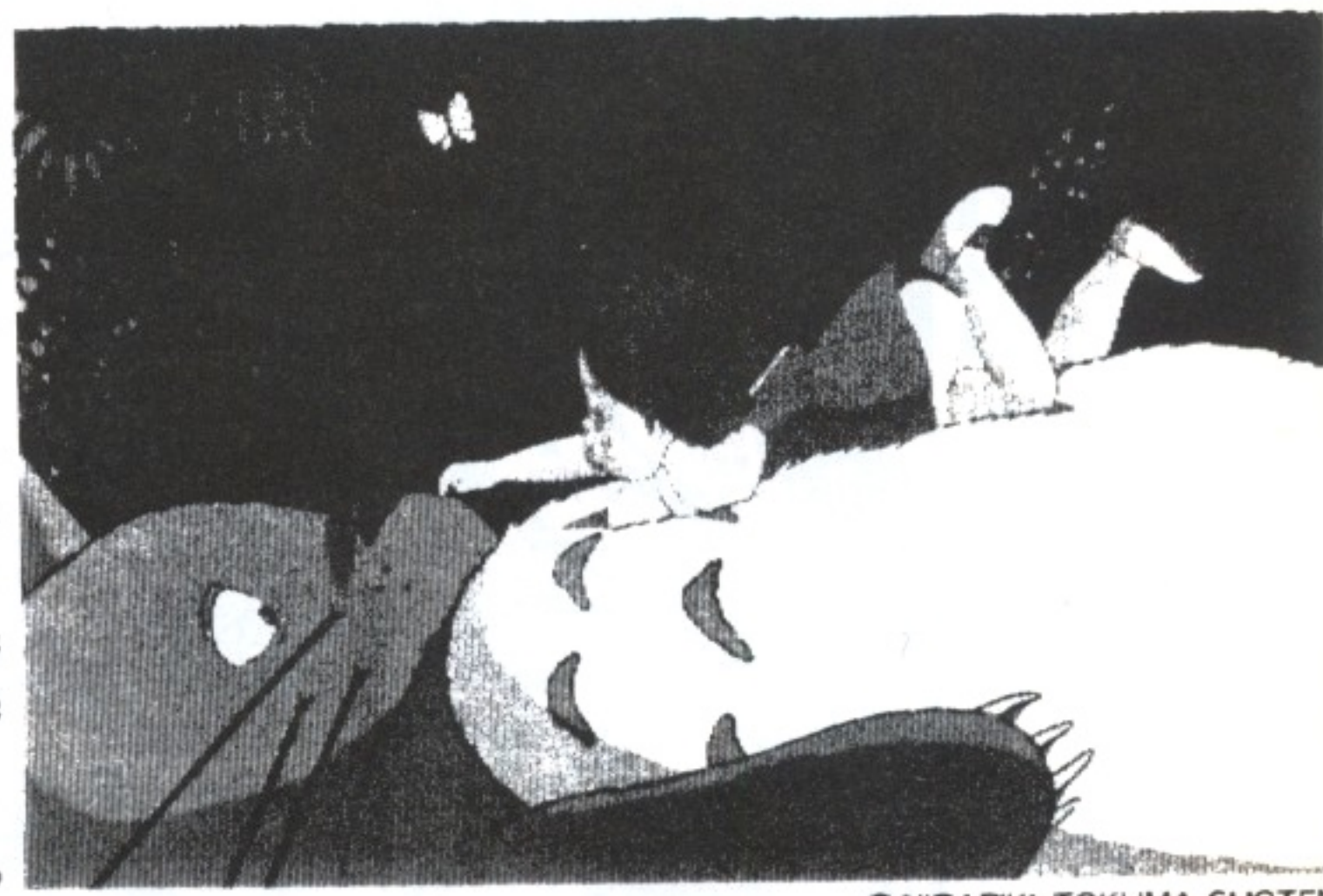
Quant aux décors, il suffit de trois éléments primordiaux, selon MIYAZAKI: la terre et la nature à l'état brut, l'eau et les

cieux. Ce qui nous amène aux fameuses machines volantes dont regorgent les travaux du "maître". Comme il l'avoue lui même lors d'une interview, ces machines sont non seulement la résultante de l'environnement dans lequel baignait son enfance (La construction des avions qu'il pouvait observer de loin dans l'entreprise de son oncle a influencé le détail) mais encore de ses lectures de Science Fiction (il voue une profonde admiration à Isaac Asimov, malheureusement décédé depuis peu) et plus particulièrement aux récits de Jules Verne. Il s'attache aux descriptions des engins, et tente de les recréer, les rendant à la fois maîtres des airs et vulnérables dans leurs formes. La fragilité de ses embarcations, qu'il s'agisse de gros charters ou d'hydravions, rend d'autant plus féérique et captivant le plus vieux rêve de l'homme, qui est aussi celui de MIYAZAKI.

Reproduction fidèle ou imaginaire, tout peut sembler si réel... Ainsi l'île maudite

Laputa serait la réplique exacte de celle décrite par Jonathan Swift dans "Les Voyages de Gulliver".

Ses châteaux imposants et empreints de mystères semblent sortis tout droit des contes de Grimm ou de Perrault, accentuant la magie qu'ils recèlent. Quant aux moulins à vent, MIYAZAKI les répand littéralement



© NIBARIKI TOKUMA SHOTEN

"TAIYO NO OJI HORUSU NO DAIBOOKEN"

(Prince du soleil: Les grandes aventures de Hols)

Film d'une heure et vingt-deux minutes produit par Toei Doga; sorti au Japon le 28 juillet 1968.

Directeur: Isao TAKAHATA

Script: Fukazawa KAZUO

Scène Designer: MIYAZAKI HAYAO

Directeur de l'Animation: Ootsuka Yasuo

Animateurs: Mori Yasuji, Okuyama Reiko, Otabe Youichi, MIYAZAKI HAYAO, Oota Akemi, Kikuchi Sadao, Kita Masatake

Il s'agit d'un film fantastique basé sur les légendes scandinaves et germaniques. Ce n'est pas à proprement parlé un film de MIYAZAKI mais certains personnages possèdent déjà cette magie légendaire, tel le personnage de Hilda. Un jeune garçon, fils de pêcheur, part pour le nord afin d'accomplir la dernière volonté de son père : réduire à néant celui qui a détruit le village où il est né et dont ils étaient les deux seuls survivants. Le nom de ce génie du mal : GRUNWALD, le Roi du Gel. La lutte sera terrible, mais avec l'aide de l'épée remise par Rockoor, le géant de pierre, de Hilda et de Koro, l'ours... tout finira bien.

Datant de 1968, c'est une petite merveille. Beaucoup d'émotion et d'action. Un peu édulcoré, pour rendre supportable à un public d'enfants le fatalisme des légendes nordiques, tout en faisant transparaître la réalité de la vie et de la mort.



dans la nature, cela semble une véritable obsession. Convertisseurs de l'énergie du vent, ils donnent aux paysages un aspect aérien, où le temps est en suspens.

Il est très difficile de ne pas aimer les prouesses d'animation que présente MIYAZAKI (quoique les auteurs de cet article auraient bien besoin d'une cure de désintoxication, chez Hanna Barbera, par exemple, ndc). Au Japon, chacun se presse à l'annonce d'un nouveau film. Alors, MIYAZAKI ferait-il des films pour le grand public? En fait, bien qu'il reconnaisse que ses travaux attirent facilement toutes les classes d'âge, il crie haut et fort qu'il fait de l'animation pour enfants. Rien n'est plus réceptif qu'une assistance composée d'enfants... Les adultes sont trop pervertis par leurs connaissances, trop sûrs d'eux-mêmes, difficilement mis en relation avec la fantaisie de l'enfance. Les enfants sont, d'une certaine manière, plus purs, et toujours en interaction avec les personnages sur l'écran (souvenez-vous de vos premiers dessins-animés long-métrages !!)

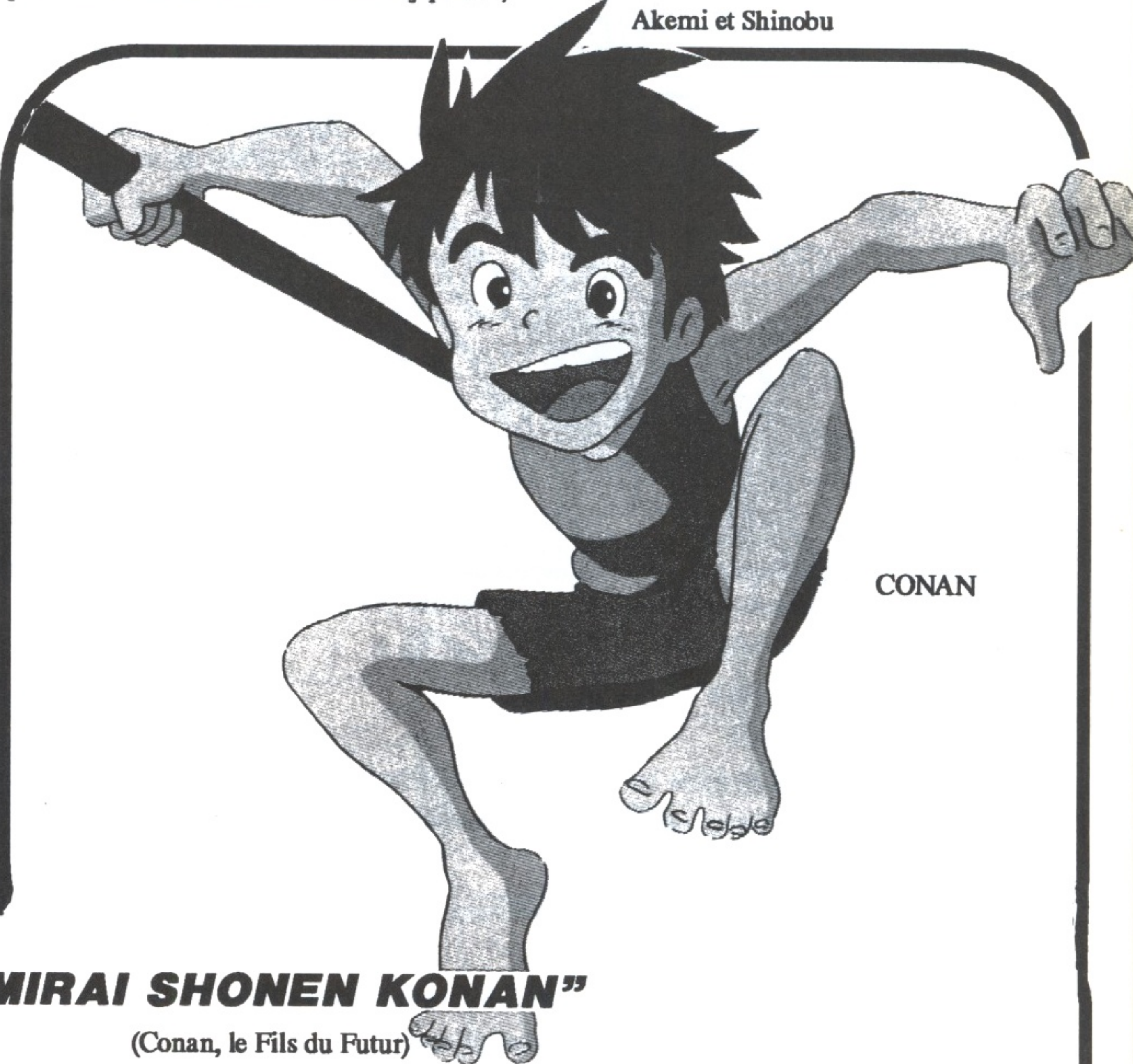
Cette interaction permet de réaliser combien étonnante est l'influence des idées de MIYAZAKI sur la vie quotidienne des jeunes japonais. Le phénomène le plus frappant eut lieu après la sortie de "TONARI NO TOTORO", en 1989. Hayao MIYAZAKI reçut des milliers de lettres d'enfants, dans lesquelles on pouvait retrouver inlassablement le même thème: ces enfants avaient tous adopté un arbre et lui avaient donné le nom de TOTORO. Ce mouvement fut tellement étendu, que les adultes le nommèrent, d'abord avec dérision, puis avec respect: le "TOTORO POWER". Cependant, il ne faudrait pas se leurrer. Cet homme qui travaille quatre heures tous les matins sur ses mangas ou ses story-boards, passe quatorze heures par jour dans les studios d'animation et ne dort que trois heures par nuit (ceci lorsqu'un film est en cours d'animation, soit en général pour une durée de six mois, depuis "Tenkuu no Shiro Laputa"), est loin d'être un tendre. La preuve en est qu'il n'est

généralement guère content du travail de ses collaborateurs... Résultat: il passe ses soirées à rectifier leur travail.

Avant tout, MIYAZAKI prône l'animation à la main, c'est à dire le travail sur cellulose, qui, selon lui, est la méthode la plus propre et la meilleure d'entre toutes. Cependant, cette idée ne l'empêche pas d'utiliser certaines techniques spéciales, quant leur intervention s'avère nécessaire, par exemple pour le déplacement des Ohmus dans "NAUSICAA" (en effet, ce détail nous a frappé). Mais, il s'arrange pour en utiliser le moins possible, tout en évitant de les réintroduire dans une animation postérieure, ce qui est le signe d'un perfectionnisme touchant presque à la manie, mais qui force le respect. Pour lui, il y a aujourd'hui une perte de créativité chez les artistes japonais,

surtout dans le monde de l'animation. Les gens sont de plus en plus imprégnés de l'esprit occidental et le ressentent mal, car ils perdent toute imagination et toute créativité propre. Ainsi se fait-il le champion d'une identité japonaise, face à la difficulté d'adaptation à la mentalité occidentale. Quant à trouver un quelconque message pour l'humanité dans ses films... Il vous laisse toute liberté, mais sachez tout de même qu'il conçoit ses réalisations comme des divertissements, d'où le spectateur doit sortir heureux: "Le monde est profond, divers et beau. Vous, enfants, avez beaucoup de chance d'y vivre... malgré les multiples problèmes qui assaillent notre planète et peuvent nous faire perdre l'espoir, le monde est à jamais un endroit merveilleux pour vivre" (citation de Hayao MIYAZAKI).

Akemi et Shinobu



"MIRAI SHONEN KONAN"

(Conan, le Fils du Futur)

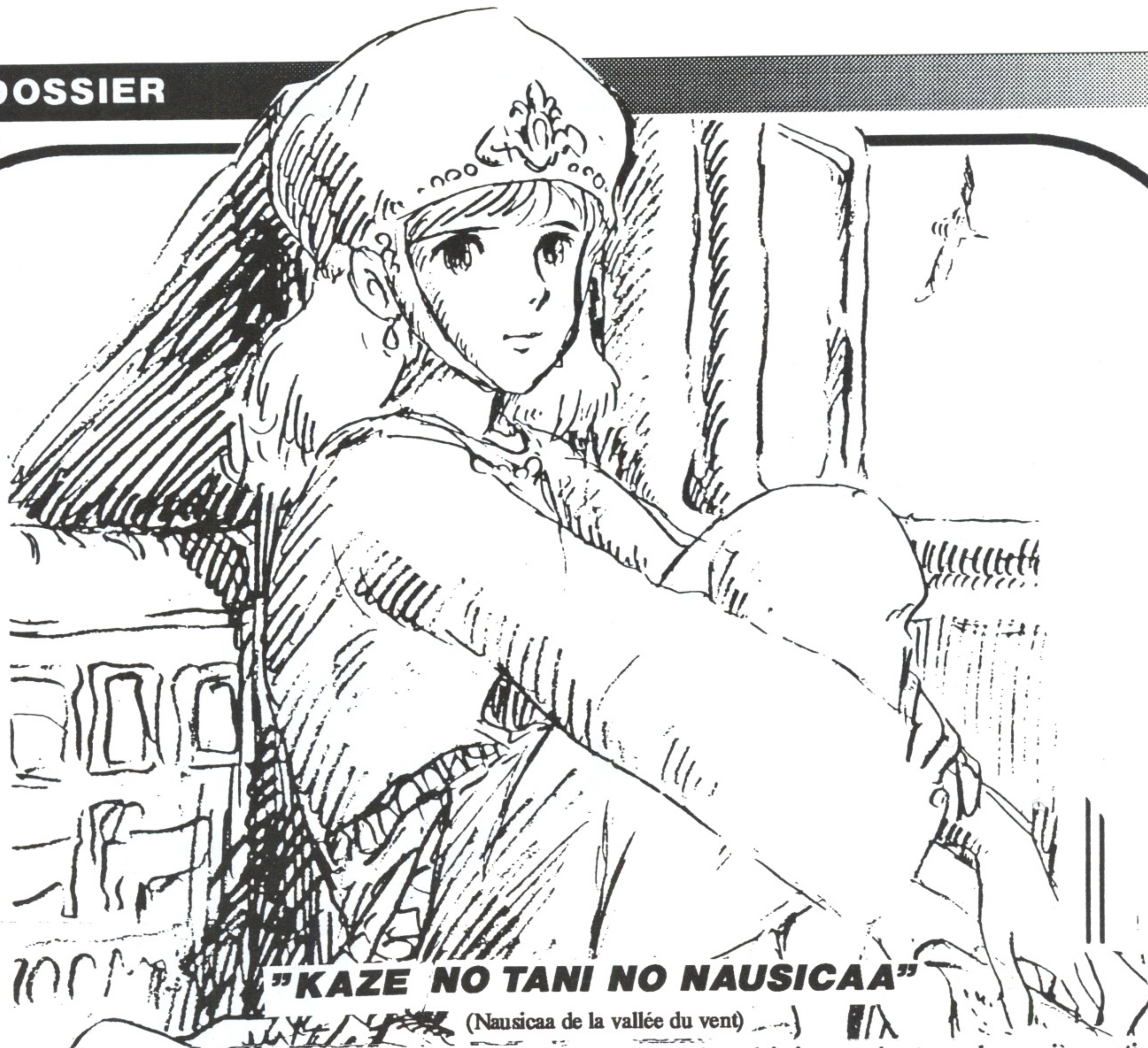
Série télévisée de 26 épisodes diffusée sur la chaîne NHK du 4 avril au 31 octobre 1978, et produite par NIPPON ANIMATION

Characters designer et direction: MIYAZAKI HAYAO

Direction des épisodes 9 et 10: Isao Takahata Tirée d'un roman de Alexander KEY, cette animation s'ouvre sur un monde dévasté à la suite d'un holocauste nucléaire. Le globe est pratiquement recouvert par l'océan qui ne laisse que quelques îlots (et des poissons) aux hommes pour survivre.

D'un côté, il y a le peuple d'INDUSTRIA, seule civilisation industrielle et militarisée du globe, et de l'autre, tous les autres constituant une société rurale. Et une seule solution pour sauver Industria de sa perte croissante d'énergie: Retrouver Edenia, île où se trouve un savant qui peut commander les anciens satellites encore en orbite qui ont absorbés une quantité incroyable d'énergie solaire. Une Love Story entre Conan, petit sauvage aux faux airs de Songoku (la voix française est la même) et Lana, petite fille du savant, venant d'Edenia.

Une série pleine d'humour et d'acrobaties. On est déjà très proche de NAUSICAA par les thèmes abordés, le graphisme et la magie qui émane de ce dessin animé. L'histoire est complexe mais très bien menée, un sujet dont nous parlerons plus profondément dans un prochain Anime Land.



"KAZE NO TANI NO NAUSICAA"

(Nausicaä de la vallée du vent)

Manga paraissant chez ANIMAGE depuis avril 1983. Film sorti le 11 juillet 1984, celui-ci ne représente que la première partie du manga avec quelques arrangements, en particulier, pour les scènes finales.

Directeur : Hayao Miyazaki

Producteur : Toru Hara

Musique : Jo Hisaishi

Character Design et Mise en Scène : Hayao Miyazaki

Directeur de la Photographie : Kazuo Komatsubara

Script : Shigehara Shiba

Directeur de l'animation : Mitsuki Nakamura

Distribution : Tomoko Kida

Assistants Directeurs : Takashi Tanzawa, Kazuyoshi Katayama,

Production : Yasuyoshi Tokuma, Michitaka Kondo

L'action se déroule mille ans après la "Guerre des Sept Jours" plus symboliquement appelée "Les Sept Jours de Feu" qui ont détruit la civilisation industrielle. Les populations se sont alors réparties dans les zones habitables autour d'une forêt polluée: "La Mer de la Désolation" peuplée par des insectes géants et le peuple des Bois. Des royaumes et des principautés se sont formés dont le petit royaume de la Vallée du Vent. Cependant, alors que la "Mer de la Désolation" s'étend, la guerre éclate entre le royaume des TOKUMERIAN et celui de DORUKU. Chacun use des stratagèmes les plus machiavéliques pour arriver à leur fin. Et au milieu de tout ça, la princesse Nausicaä et la légende d'un "Messie" que certains ne voudraient pas voir arriver. Ce "Messie" n'est autre que Nausicaä, du moins selon les dernières images du film ("L'être vêtu de bleu"). Remplira-t-elle sa mission? Est-elle vraiment celui que tous attendent?...

En résumé, un excellent manga qui tient le lecteur en haleine (sa parution épisodique y est pour quelque chose) et le film est un ravissement quant aux prodiges d'animation. Toujours les thèmes chers à MIYAZAKI: l'air, la terre (et ses arbres) et bien sûr l'eau. Un bon développement de l'intrigue et des différents aspects de la survie de l'espèce humaine et du Pouvoir. En outre, certains éléments de la trame permettent de comparer "KAZE NO TANI NO NAUSICAA" et la série de livres de Frank Herbert "Dune" (mais ceci fera l'objet d'un prochain article).

"TENKUU NO SHIRO LAPUTA"

(Laputa, le château du ciel)

Film de deux heures quatre, sorti le 9 août 1986, produit par les STUDIO GHIBLI.

Producteur exclusif : Isao Takahata

Production : Hara Tooru (pour les Studios Topcraft et les Studios Ghibli)

Directeur : MIYAZAKI HAYAO

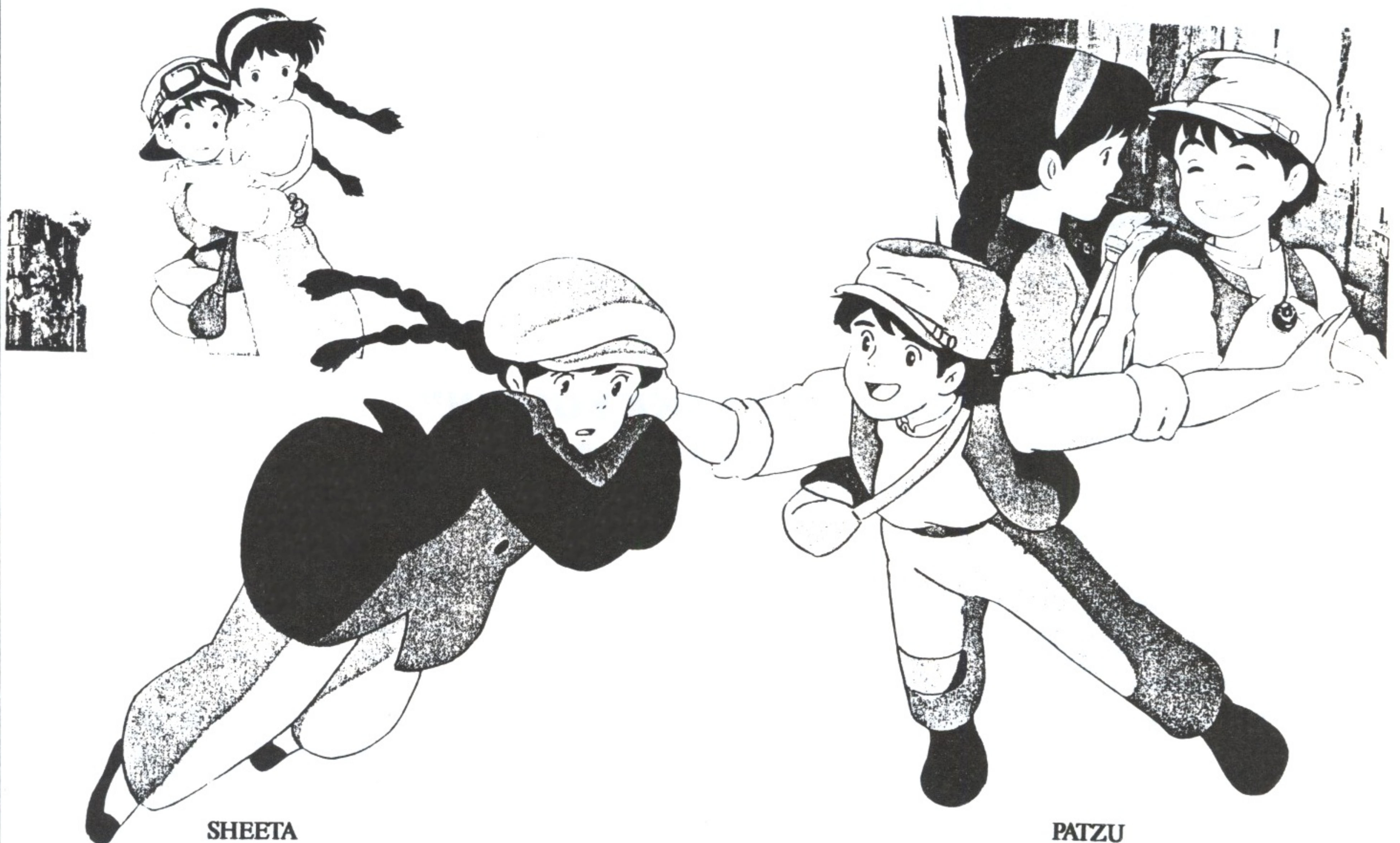
Mise en scène et Script : MIYAZAKI HAYAO

Inspiré par "LES VOYAGES DE GULLIVER" de Jonathan Swift et les romans de Jules Verne, ce dessin animé met en scène la "suite" de la légendaire île volante LAPUTA, celle dont la puissance aurait détruit les villes de Sodome et Gomore. Depuis sept cents ans, Laputa attend son roi pour revenir à la vie.

Tout commence quand le dirigeable qui transporte la jeune Sheeta, est attaqué par Dora et ses fils, les pirates de l'air. Sheeta tombe et n'est sauvée que par l'intervention de la pierre de Lévitacion pendue à son cou. Elle rencontre Pazu, le jeune garçon qui lui servira tout au long de leurs aventures de garde du corps.

Poursuivit par Dora qui deviendra leur alliée et par Moosha, ils atteindront la déserte île volante LAPUTA. Ici se déroulera la confrontation entre Sheeta (Lusheeta), la reine légitime de LAPUTA, et Moosha, Romosha Paro VI Laputa, autre descendant de cette même famille royale.

Encore une quête du pouvoir rondement menée, avec suspens et actions. Les engins volants sont une vraie réussite. Et la nostalgie qui se dégage de cette île maudite par les hommes et gardée par des robots usés par l'attente, entraîne le spectateur dans une mélancolie qui s'accroît sur les dernières images.



SHEETA

PATZU

"TONARI NO TOTORO"

(Mon voisin Totoro)

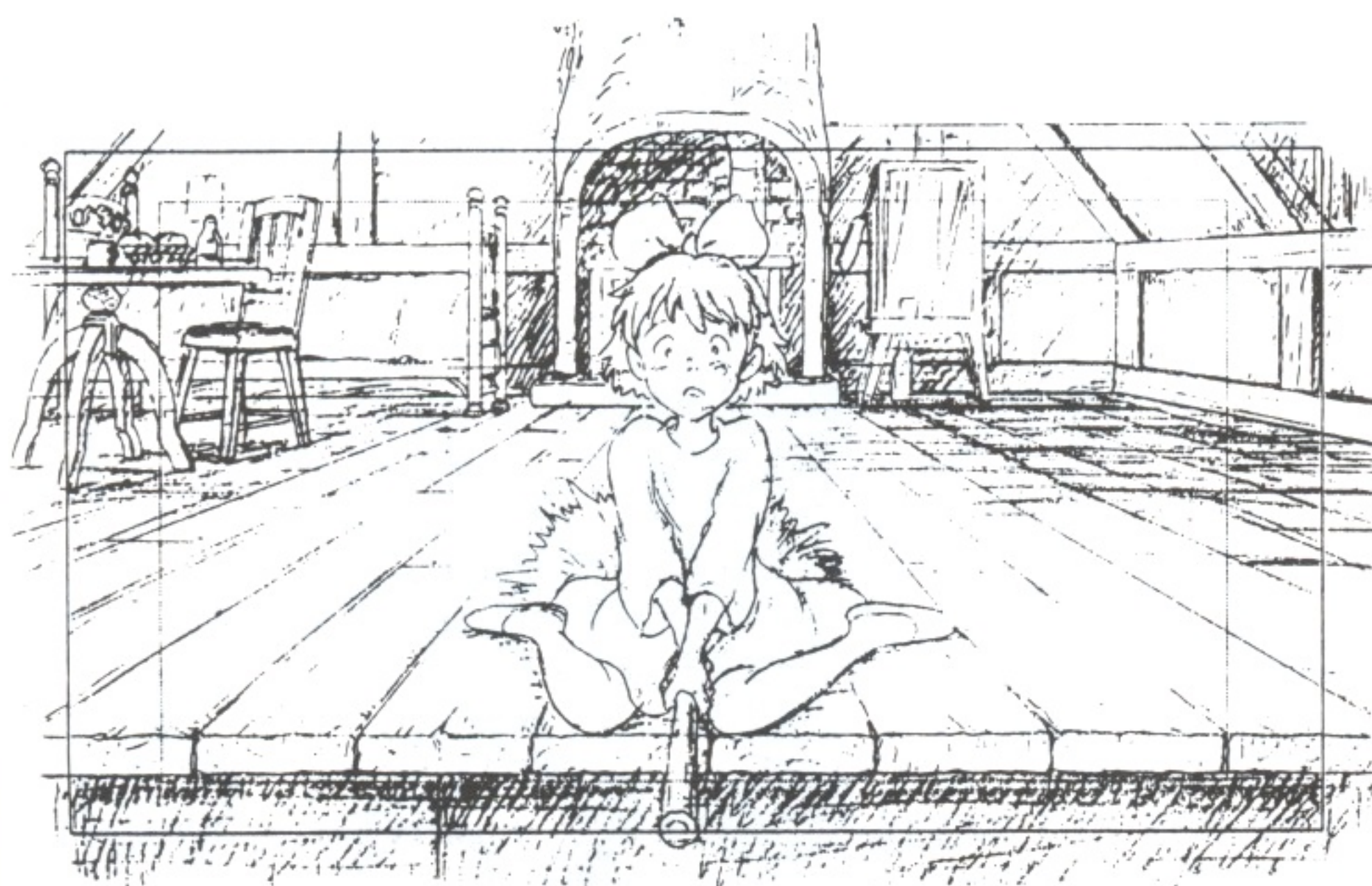
Film d'une heure vingt trois, sorti le 16 avril 1988 et produit par les STUDIO GHIBLI.

L'histoire se déroule dans la grande banlieue de Tokyo, en pleine campagne, dans les années cinquante-soixante. Monsieur KUSAKABE, chercheur à l'université de Tokyo, et ses deux filles: Satsuki, onze ans, et Mei, quatre ans, déménagent pour se trouver plus près de leur mère en convalescence à quelques kilomètres de là (sans doute, victime d'une tuberculose).

Un jour, Mei rencontre TORORO, une sorte d'animal protecteur de la forêt, qu'elle ne connaissait que dans ses livres d'images. Et dans son langage de petite fille, TORORO devient TOTORO. La suite conte les différentes rencontres entre TOTORO, ses deux compagnons et les deux enfants.

Même si cette animation peut sembler empreinte de shintoïsme par l'apparition de ce "Génie de la Fertilité et de la Croissance", protecteur de la nature, elle n'a rien de religieux quoiqu'en disent certains coréens (Allusion à leur propre mythologie). C'est, tout simplement, l'histoire du rapport privilégié des enfants avec la nature.

Ce film est d'une grande fraîcheur. Les rêves d'enfants qu'on avait enfouis, remontent à la surface et se réalisent sur un écran géant. La seule magie de l'enfance et des bonheurs les plus simples.

**"MAJO NO TAKKYUUBIN"**

(La messagerie de l'ensorcelleuse)

Film d'une heure quarante-cinq sorti le 29 juillet 1989, produit par les STUDIOS GHIBLI

Directeur musical: Isao Takahata

Directeur: MIYAZAKI HAYAO

Mise en scène et script: MIYAZAKI HAYAO

Character Designer: Kondo Katsuya

Directeurs de l'Animation: Ootsuka Shinji, Kondo Katsuya, Kondo Yoshifumi

Kiki est une petite sorcière tout ce qu'il y a de plus mignon dont le compagnon est un chat doué de la parole, Jiji. Le jour de ses treize ans, comme toute sorcière qui se doit, elle part pour un an en "apprentissage". Il s'agit, pour elle, de trouver un endroit où aucun autre sorcière n'est établie et où elle devra exercer ses talents et devenir mature. Elle choisit une ville au bord de la mer où elle sera recueillie par le couple OSONO qui tient une boulangerie. Kiki deviendra, par la suite, le "commis volant" des OSONO. Seule dans cette ville, elle se fera quelques amis: Tombo et Ursula. Mais tout ne se passera pas sans mal entre l'amitié et le travail de plus en plus difficile.

Adaptation d'une nouvelle de KAKUNO AIEKO qui reçu de nombreux prix de littéraires, ce film s'adresse plus particulièrement aux adolescents. Kiki est la personnalisation de toute adolescente par sa jeunesse, sa solitude et sa vulnérabilité. Ici, MIYAZAKI nous fait entrer dans cet univers où d'enfant, on doit devenir adulte, où les sentiments et la volonté de devenir indépendant entre en conflit avec le besoin de se sentir protégé du monde extérieur. Toujours aussi magnifique avec ce petit plus d'être le dessin animé le plus réaliste qu'est fait MIYAZAKI.

PORCO ROSSO

... si les cochons pouvaient voler.

La nouvelle d'un nouveau dessin animé de Hayao MIYAZAKI est suffisante pour exciter l'imagination des fans d'animation, et parfois, répandre les rumeurs prend des allures de jeu. Quelques mois après la sortie du film "OMOIDE POROPORO" ("LES LARMES DU SOUVENIR"), dirigé par Isao TAKAHATA et produit par MIYAZAKI, les rumeurs d'un nouveau film commencent déjà à courir. Qu'allait donc nous réserver MIYAZAKI, cette fois-ci ? Nombreuses furent les suppositions : un rejeton de "KAZE NO TANI NO NAUSICAA" (NAUSICAA DE LA VALLEE DU VENT), une autre histoire de "MAJO NO TAKKYUBIN" (LA MESSAGERIE DE L'ENSORCELEUSE), on alla même jusqu'à dire que MIYAZAKI resterait dorénavant en arrière plan, se contentant de produire des animations "sérieuses" comme "OMOIDE POROPORO". Après tout, combien de films à succès peut-on réaliser dans une vie ? Un illuminé opta pour des cochons, comme dans sa vieille réalisation "DOBUTSU TAKARAJINA" (L'ILE AU TRESOR DES ANIMAUX), film de 1971 d'une durée d'une heure vingt. Cette allégation en particulier fit bien rire ! C'est alors que la nouvelle de "PORCO ROSSO" tomba.

Le film, "KURENAI NO BUTA" (le cochon rouge, PORCO ROSSO) est directement tiré d'un petit manga réalisé de mars à mai 1989 sous le nom de "ZASSOU NOOTO, HIKOUTEI JIDAI" (L'EPOQUE DES HYDRAVIONS). Ce film d'aventures au coeur léger ressemble plus à "LUPIN III: CAGLIOSTRO NO SHIRO" (LUPIN III: LE CHATEAU DE CAGLIOSTRO) qu'à aucun autre des films récents de MIYAZAKI. Il y a beaucoup d'envolées, de courses d'avions endiablées, un environnement d'époque, des héroïnes typiques de MIYAZAKI et des méchants (humains)... Et un cochon -- Ouais ! Un porc ! -- comme héros ! Même s'il s'agit de la caricature de MIYAZAKI lui-même ! Un cochon !

La situation est la suivante : L'Italie des années 20 était plus folle d'aviation qu'aucun autre pays en Europe. Les ingénieurs italiens avaient conçu et construit les avions les plus novateurs qui soient. Pendant que le reste du monde allait poussivement en biplanes fatigués, les compagnies italiennes comme Macchi-Castoldi, Savoia-Marchetti, Caproni, Reggiane et Cantieri Riuniti dell'Adriatico sortaient des avions aux formes futuristes et des hydravions bâtis pour la vitesse et la frime (à l'italienne). C'était l'époque du trophée annuel Schneider (courses d'hydravions) gagné, le plus souvent, par les avions italiens rouge-vif pilotés par des aviateurs-gentlemen flamboyants comme Italo Balbo. C'était aussi une époque de trouble politique : Mussolini et les fascistes gagnaient du terrain, et de l'autre côté de la mer Adriatique ensoleillée, la côte Sloveno-Croato-Albanaise et les Balkans fumaient des échos de révolutions, d'assassinats, de terrorisme, de piraterie et des guerres programmées chaque jeudi (certaines choses ne changent jamais !). Il n'y avait pas de pénurie de malfrats. Quelques mécréants à la page s'envolaient même vers le ciel, devenant les premiers pirates de l'air de l'histoire. Et quelque part, au milieu de ce joyeux monde volant... Porco Rosso ! Le cochon rouge ! Une caricature parfaite de ces pilotes italiens fanfarons, l'écharpe au vent.

Voici donc tous les éléments d'un film de MIYAZAKI promis au succès. Une héroïne volante aux cheveux rouges qui se prénomme Fio et qui est âgée de 17 ans. Le chef des mauvais garçons volants n'est autre que Donald Curtis, l'as de l'aviation mais aussi le rival, pilotant (bien sûr) un Curtiss RC3-2 américain concurrent du trophée Schneider. L'équipe des horribles pirates de l'air : le gang Manmautto qui vole sur un bateau volant Dornier-Wal et rançonne les vaisseaux de passagers sur la mer Adriatique. Sans oublier Gina, la belle aristocrate, l'éternelle amoureuse. Quant au paysage, il est digne des plus belles cartes postales : Venise et les falaises blanches de la côte dalmate n'ont jamais été aussi magnifiques. Et au milieu de tout ça, la machine volante qui surclasse tout le monde : c'est évidemment l'hydravion Savoia S.21 rouge de Porco Rosso. Un film de MIYAZAKI comporte toujours quelques thèmes "déposés" --

l'attention au costume d'époque et aux détails, l'amour de dessiner les machines au travail, le délice des êtres vivants et de la nature-mais le thème le plus cher à son coeur est le plus important ici dans "KURENAI NO BUTA" : le fantasme du vol libre. Les personnages dans les films de MIYAZAKI prennent l'air sans effort et souvent, dans toutes les sortes d'avions, de toupies, d'ailes volantes, de ballons, de dirigeables, d'avions, de châteaux volants, de Bus-chats, et même de balais. Le planeur de poche "Meve" de Nausicaa était presque comme les ailes d'un ange. Les dirigeables géants et les petits avions à deux places de "TENKU NO SHIRO LAPUTA" semblent si bien réalisés qu'il est bien difficile de croire qu'ils n'ont pas de réalité en dehors du film. Dans les dessins animés de MIYAZAKI, les nuages sont si finement

détaillés et si réalistes qu'on croirait se trouver dans le monde réel. Personne dans l'histoire du cinéma n'a si brillamment réussi à communiquer son propre sens de la magie du vol. Voilà ce que doit être la vision du paradis de cet animateur assis à son bureau.

Mais... Un cochon ? Un PORC ? un cochon-pilote ? De toutes les idées un peu saugrenues... En voilà une qui m'embarrassa pendant quelques jours... Jusqu'à ce que je pense à cette vieille phrase utilisée pour exprimer l'improbabilité absolue -- "Si les cochons pouvaient voler !". Soudainement, tout s'éclaira. Les cochons PEUVENT voler dans les films de MIYAZAKI... Et ainsi n'importe quoi et n'importe qui d'autre. Valérie BOURBON

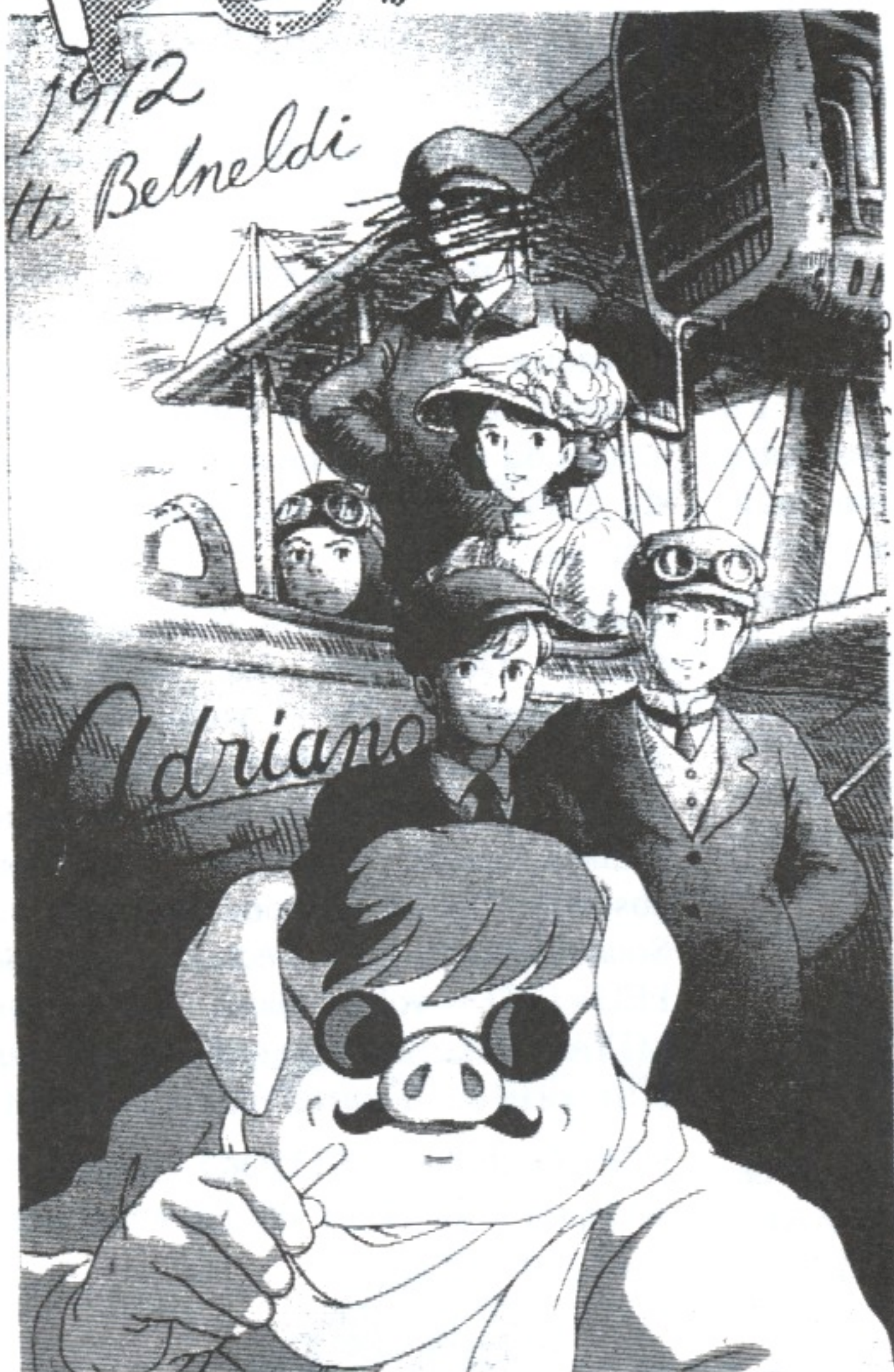
PORCO ROSSO : STUDIO GHIBLI. Sortie au Japon le 18 juillet 1992 et avant-première le 29 juin 1992



DERNIÈRE MINUTE : notre illustre rédacteur et bien aimé directeur de publication, Cedric LITTARDI, a assisté en avant première à la projection du très attendu dernier né de Hayao MIYAZAKI, j'ai nommé : PORCO ROSSO, KURENAI NO BUTA.

Nous sommes fiers de vous présenter les premières impressions de ce film d'animation grandiose et les grandes lignes du scénario

PORCO ROSSO



Envoyez à la poubelle tous vos guerriers! extra- terrestres/robots surpuissants une fois de plus. Oubliez les quelques instants pour admirer et comprendre le nouveau chef d'oeuvre du grand et sublime maître de l'animation internationale : Hayao Miyazaki. Et puis priez pour le voir bientôt.

L'HISTOIRE

Porco Rosso, plus communément dénommé Marco Porcellino (en italien, porcellino est le diminutif de porc), est un pilote Italien. Lors des combats de la 2^e guerre mondiale, il est un jour revenu d'une mission avec l'apparence d'un cochon. Il est maintenant devenu un mercenaire solitaire, pilote d'hydravion sur la vaste Mer Méditerranée, du côté de l'Adriatique. Réfugié dans son repère, une petite plage entourée par des falaises gigantesques, Porco Rosso reçoit un appel radiophonique. Il doit aller protéger un convoi de jeunes vacancières attaquées par des pirates (en hydravion). Ceux-ci vont d'ailleurs rapidement comprendre la difficulté de la tâche une fois les otages kidnappés à bord.

Le cochon, lors d'une spectaculaire manoeuvre, sauvera les enfants sans blesser personne en échange d'une "modeste" somme d'argent comptée en liasse de billets.

Marco Porcellino se rend ensuite sur une petite île, plate forme marine où se trouve le bar des navigateurs, où chante la belle Gina. Là, des pirates en tous genres sont en train de comploter contre leur plus grand ennemi, Porco Rosso, et comptent bien en venir à bout grâce à une nouvelle recrue, Donald Curtis. Cet homme, d'origine Américaine, est un personnage de nature fière et orgueilleuse qui n'hésite pas à se proposer en mariage à toutes les belles femmes venues, en l'occurrence Gina.

Plus tard, celle-ci discute seule à seule du passé de Marco.

Les pirates s'attaquent à un gros convoi et lancent un défi au cochon. Celui-ci, soumis à de graves problèmes de fonctionnement de son appareil, préfère l'emmener réparer. Il est intercepté par son rival qui profite d'une panne pour l'abattre. Porco Rosso est cependant encore en vie et il emmène les débris mécaniques à la société Piccolo, en Italie, pour le faire réparer. Il y fait connaissance de la jeune Fio devenue dessinatrice d'avions à la place des fils du gérant.

LE CONTEXTE HISTORIQUE

Tous les films de Miyazaki trouvent une première approche historique dans la technologie utilisée. Ici, mis à part une utilisation peut-être un peu folklorique, celle-ci paraît plus que plausible. L'effet réaliste est en général bien réalisé. Par exemple, les pilotes s'amuse à utiliser des petits dispositifs contenant un miroir pour communiquer en morse lorsqu'ils sont en vol. Les moindres détails sur les modèles

d'avion ont été soignés : les particularités du "navire" de Marco sont très bien expliquées et Fio sait en tirer parti (l'armature est en bois). Pour soigner les bruitages, Miyazaki a envoyé des ingénieurs en France enregistrer le moteur de l'un des seuls hydravions de ce modèle restant aujourd'hui.

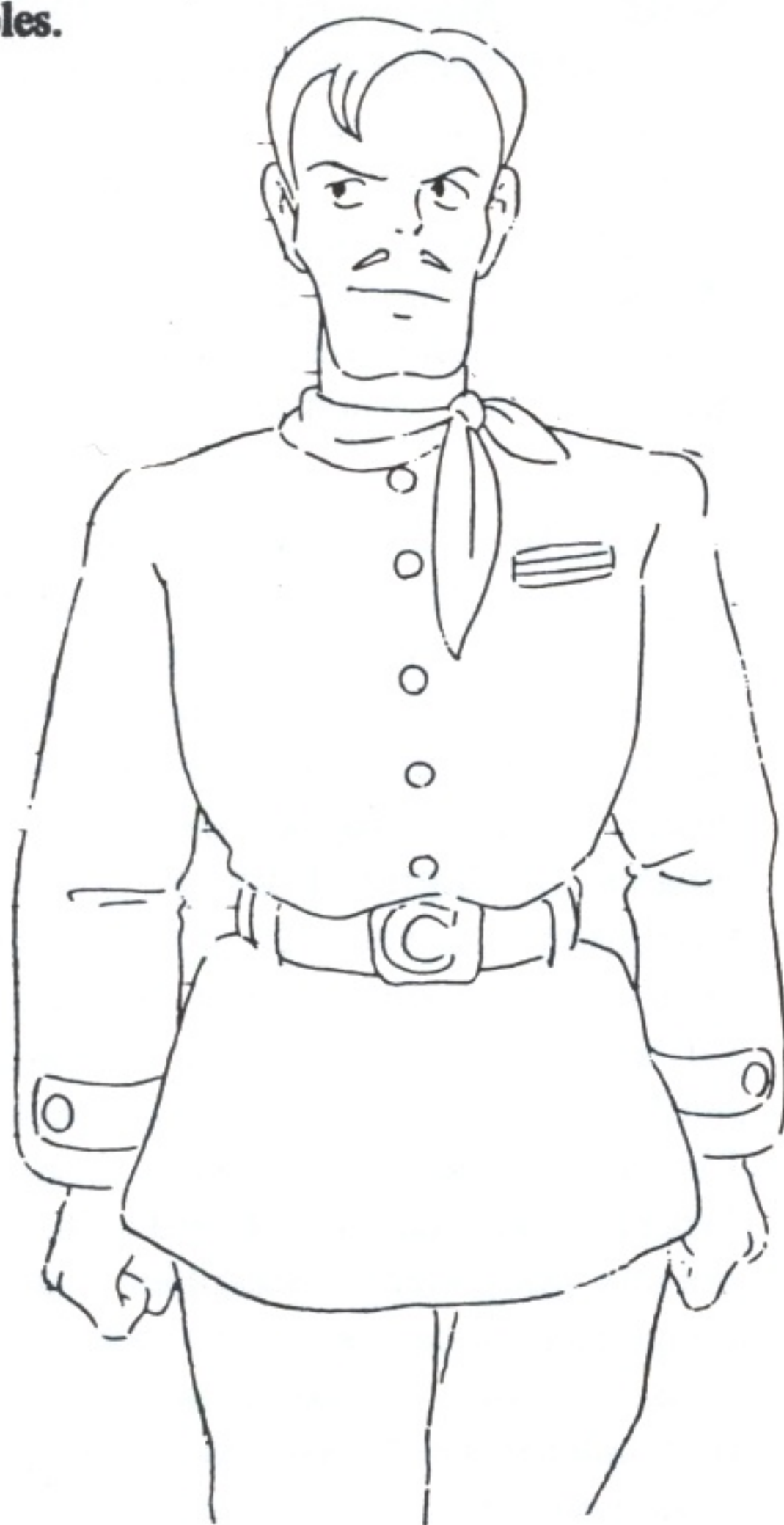
Au niveau de la reproduction de l'Italie des années 1920, ce film est aussi une pure merveille. Le sujet a été sans doute longuement étudié par Miyazaki au préalable et il s'est d'ailleurs rendu au pays pour le voir de plus près. L'architecture du village ressort bien. La mentalité de solidarité familiale ressort lorsque toutes les femmes ayant une quelconque filiation se mettent à travailler ensemble pour reconstruire l'hydravion. On remarquera aussi le mépris pour les américains considérés comme des ennemis de la dernière guerre. Les transactions se font par liasse de lires à cause de l'inflation. Le fascisme apparaît : la police secrète apparaît pour traquer le hors-la-loi Marco Porcellino. Les individus qui y appartiennent rappellent de très près ceux des services secrets dans Tenku no shiro Laputa. Le héros n'échappera aux mailles acérées de leur filet aérien que grâce à l'aide d'un de ses amis aviateur et ceci après une spectaculaire scène de décollage le long d'un canal (le temps était compté, les essais ne pouvaient être faits).

GINA ET FIO.

En apparence, Gina est une chanteuse à belle voix qui chante Le temps des cerises dans le bar des navigateurs. On dit que tous sont tombés amoureux d'elle un jour ou l'autre. Mais elle ne peut plus s'analyser en termes d'amour puisqu'elle n'y croit plus vraiment, et le premier d'entre eux lors d'une patrouille dont Marco a été le seul survivant... mais dont il est revenu avec l'apparence d'un cochon. Sa vie semble langoureuse et calme. Pourtant son intimité avec Marco est exceptionnelle : tout au long du film elle s'inquiète pour lui et prend toutes les mesures nécessaires pour l'aider, non en tant qu'amante mais en temps que véritable coéquipière. Là réside toute la

force de leurs relations. L'aime-t-elle vraiment ? De qui parle-t-elle dans la dernière scène du match de boxe final ("Vas-tu briser un coeur de femme ?" dit-elle à Marco, lui permettant de se relever au K.O. et de sortir victorieux) de Fio ou bien d'elle-même ? En tout cas, elle ne veut pas gaspiller leur relation formidable pour un amour impossible.

Fio, au character design qui se rapproche de celui de Nausicaä, tient d'ailleurs de ce personnage. Mais elle n'a pas de dimension mythique, elle est seulement une jeune femme. En situation de crise, elle fait preuve d'une obstination et d'un sang froid inconcevable. Ainsi lorsque le cochon veut quitter la Piccolo en voyant la jeune fille, elle lui tient tête, en lui rappelant que Marco volait exceptionnellement bien dès sa première expérience à l'âge de 17 ans. De même, elle tient tête à l'armée de pirates qui tiennent une embuscade à Porco Rosso lorsqu'il est de retour à son repère en les convainquant d'avoir honte de leur comportement ; elle n'hésite pas à s'offrir comme enjeu du duel contre Curtis, qui l'a trouvée très mignonne. Pourtant elle révèle par la suite la grande peur qui était la sienne pendant ces mouvements d'action. Fio a énormément d'admiration pour Porco Rosso, elle en tombe peut-être même amoureuse. A travers son coeur pur d'enfant, elle est capable de déceler quelques instants l'homme masqué derrière le cochon. Elle suggère qu'en l'embrassant, comme dans les contes, il reprendra peut-être sa forme originelle. Mais le plus beau de cette histoire c'est qu'en croyant aux rêves, elle les rend possibles.



CURTIS

PORCO ROSSO

Mis à part pour son étrange apparence, il a l'apparence du héros intouchable et sur de lui, apparence qui est magnifiée par sa voix profonde. Mais ce n'est pas un dieu puissant comme Ryo Saeba (Nicky Larson), et il est lui aussi vulnérable. Sa vie est sauvée à plusieurs reprises par Fio et Gina. Plutôt qu'un héros intouchable, il est un héros calme et en parfaite harmonie avec lui-même et son apparence physique.

Une question est sous-jacente à l'histoire : qui est le vrai cochon ? Ou plutôt qui sont les vrais cochons ? Plusieurs fois la question est lancée au public : "Je ne serre pas la main à un cochon comme toi" dira-t-il à Curtis avant le duel. Il se distingue lui-même nettement de l'être humain à plusieurs reprises. Après tout, le coeur des vrais pilotes d'hydravion est pur car il est lavé à la fois par le ciel et la mer. Comment a-t-il pris cette apparence ? Un jour, lors de la première guerre mondiale, alors que notre héros avait encore forme humaine, son escadrille tomba dans une embuscade et fut massacrée. Alors qu'il s'apprêtait à mourir, l'avion de Marco traversa soudain les nuages. Il se retrouva flottant avec eux, surplombé par un ciel bleu et infini vers lequel s'élevaient ses coéquipiers vers l'infini. "Reviens, prends ma place, tu ne peux pas abandonner Gina" dit-il à l'un d'entre eux main en vian, ils disparurent. Seule Gina connaissait son secret. Il le raconte à Fio la veille du duel.



FIO

Que signifie donc cette tête de cochon ? Est-ce une dette envers la mort dont il doit s'acquitter ? ou bien est-ce simplement le destin du plus "humain" des personnages qui rompt volontairement avec la société qui l'entoure. Il nous prouve une dernière fois ses hauts sentiments lors du duel aérien contre Curtis : bien qu'il ait une très nette supériorité sur son adversaire, il refuse de tirer tant qu'il n'est pas certain de ne pas le blesser. Malheureusement son arme a été enrayée à cause de l'aménagement conçu pour Fio, et le duel se transforme en match de boxe. Marco semble très bien s'accommoder de cette rupture sociale, voir de l'utiliser : "Mieux vaut être un cochon qu'un foscile" dit-il à son ami pilote en Italie. Et c'est un grand coeur qui triomphe ; il se relève du K.O. seulement grâce aux paroles de Gina. Il est le véritable "homme" de l'histoire. Seuls les coeurs purs voient au-delà de son apparence : Gina ne semble pas y faire attention, Fio aperçoit le visage humain quelques instants (un rêve ?).

LA FIN

Vous avez désormais comment Porco Rosso échappe aux fascistes, puis aux pirates qui l'attendent à son retour. Le duel est transformé en spectacle par les pirates (qui révèlent le même genre de coeur d'or que Big Mama) ; et un spectacle digne de ce nom... Le combat se transforme en match de boxe que Marco (en aussi piteux état que son adversaire) gagne grâce à "l'encouragement" de Gina. Celle-ci, jouant à merveille son rôle de coéquipière, est venue les avertir de l'arrivée imminente des autorités. Tous évacuent l'île, Marco met Fio sur l'hydravion de Gina contre son gré sans parvenir à empêcher son baiser d'adieu. Il se retourne vers son avion : "Viens, Curtis, nous allons les retenir". Et Curtis, l'air affairé : "Quoi! Montre moi ton visage! Retourne-toi". Epilogue : Fio reste une excellente amie de Gina et devient présidente de la Piccolo ; Curtis devient acteur à Hollywood (son rêve). Quant à Marco, bien que l'aviation n'en est jamais venue à bout, on ne le revit jamais.

La signification de cet épilogue ? Le porc s'est-il acquitté d'une dette envers la mort ? A-t-il récupéré son visage ? Après tout le spectateur ne voit pas ce visage dans la dernière scène. L'univers pourtant si réaliste s'est-il transformé en conte de fées aux puissants baisers ? Et que signifie la disparition de Marco ? Ne peut-il plus supporter d'avoir l'apparence d'un homme ? Est-il retourné, en retard, chez la mort ? Estime-t-il avoir rempli sa mission ? Beaucoup de questions, mais l'énigme en vaut la chandelle. Au spectateur de chercher la réponse. Vous n'aurez peut-être pas l'occasion de le voir avant longtemps, mais lorsqu'elle se présentera bondissez dessus : Miyasaki a réalisé un nouveau chef d'oeuvre alliant innovation et beauté.

Cedric LITTARDI

PORCO ROSSO : TNNG/ 1992

DA et ÉCOLOGIE

SOS POLLUARDS

LES OURSONS VOLANTS

Le sponsoring (Oh! Pardon! Le mécénat ou le patronage - selon les goûts) est partout, même dans les dessins animés. Ne serait-ce que pour ceux concernant le sport soutenus bien évidemment par les fédérations sportives ou pour le très célèbre chocolat qui se promène dans la première série de "City Hunter". Et voici que les gouvernements viennent eux aussi mettre leur grain de sel. Pour exemple il suffit de citer deux co-productions franco-canadiennes traitant du sujet très à la mode de la protection de l'environnement et servant de base à des campagnes d'information au Québec et en France : "S.O.S. Polluards" et "Les Oursons Volants", deux dessins animés s'adressant aux 6-12 ans.

S.O.S. Polluards pose essentiellement le problème de l'écologie marine et côtière au travers des 52 épisodes de 26 minutes qui composent la série. Cette co-Production Initial Groupe (qui a racheté les studios de France Animation- Rahan et Les Mondes Engloutis) et de Cinar (Le Magicien D'Oz) a nécessité un budget de 82 millions de francs et plus de deux ans de travail acharné pour donner un résultat admirable.

On obtient alors une charmante petite histoire au bord des eaux bleues du Pacifique Sud. C'est ici sur l'Île de Corail que vivent les adorables Touftoufs. Dotés d'une chevelure énorme et colorée ainsi que d'une jeunesse qui semble éternelle, ils mènent une vie heureuse et sans problème. Ceci, jusqu'au jour où un étrange navire, à mi-chemin entre le chalutier et la plateforme pétrolière, jette l'ancre à proximité de leur île. Les occupants du Carbonic, le nom du navire, sont au nombre de trois. Il y a tout d'abord Emma, diva ratée qui croit avoir le monde à ses pieds et passe la majeure partie de son temps avec des produits de beauté quand elle n'est pas à la recherche du Corail Magique censé procurer la jeunesse éternelle. Son mari, le capitaine Clarence, est fou (et c'est peu dire) amoureux de cette hystérique. C'est un bon à rien qui craint les sautes d'humeur de son épouse, mais c'est également un inventeur de génie... Tout étant relatif, puisque ses inventions sont toutes plus loufoques les unes que les autres. Quant à Polluto, belle armoire à glace, il n'a pas l'ombre d'un pois chic à l'emplacement de la cervelle.



En outre, il voue une passion toute aussi immodérée qu'inconsidérée à son canari Ralph perpétuellement perché sur sa tête et aux chaudières du Carbonic, à un tel point qu'il se nourrit lui-même de charbon et d'huile de moteur !!

Les Polluards vont, poussés par Emma, mettre à mal l'équilibre écologique de l'île dans leur recherche effrénée du Corail Magique (qu'ils ne trouveront jamais). De leur côté, les Touftoufs devront préserver leur monde d'harmonie des maladresses d'un voisinage dont ils se seraient bien passés. Guidés par Princesse Lila mais aussi par Spintos, le costaud, et Tchic, L'intello, ils déjoueront les plans diaboliques de Emma et de ses complices.

Côté dessin, les personnages conçus par André Barbe, ont de larges ressemblances avec ceux des Mondes Engloutis, en particulier en ce qui concerne le graphisme des Polluards. Co-production signifie collaboration et celle-ci fut exemplaire. La réalisation et le scénario revinrent aux français Gérard Potterson et Colin Thibert avec l'infrastructure des studios de France Animation, alors que les décors et les engins étaient créés par Zlatko Grgic (décédé depuis, et à qui la série est dédiée). Son coup de patte donne à ce dessin animé un graphisme intéressant et une excellente coloration.

Suite à la série, il y a bien sûr les produits dérivés: albums, guides, jouets, badges... Mais cette production a également débouché en France sur une campagne nationale d'information du Secrétariat d'Etat à l'environnement ayant pour but la sensibilisation des enfants aux problèmes de nature écologique. En outre, cette campagne fut relayée lors de sa diffusion sur Antenne 2 par un jeu-concours.

Si la France a adopté les S.O.S. Polluards, le Ministère de l'environnement du Québec a lui choisi comme emblème Les Oursons Volants (The Little Flying Bears: Defenders of Environment). Ce dessin animé réalisé dans les studios croates de Zagreb Film et distribué par Cinégroup a reçu le premier prix du Festival International pour la Jeunesse 90. Certes, le titre peut laisser perplexe si on oublie le sous-titre "A La Défense de l'Environnement". Mais issus de l'imagination de Pero Koesic, les oursons volants pourraient ressembler à tous leurs congénères si ce n'est le fait que de grandes ailes de papillon s'ouvrent miraculeusement dans leur dos quand ils s'élancent vers le ciel, mettant ainsi un sérieux désordre dans les lois de l'évolution.



Si les S.O.S. Polluards nous entraînaient dans les mers chaudes de Polynésie, nous voici propulsés dans un paysage forestier et montagneux (plutôt croate que polynésien !). C'est là que Platon (Plato), vieil ours sage et connaissant tout ou presque des phénomènes naturels, veille sur une vingtaine de ces oursons. Tout pourrait être merveilleux dans cette charmante forêt, mais la civilisation des Zorns, maîtres de la planète, provoque de nombreux dégâts et détruit le paradis dans lequel vivent nos petits amis. Les Zorns n'apparaissent jamais dans la série, cependant, trois personnages au comportement pervers les représentent. Ce sont les belettes Rac et Hercule (Skulk et Sammy) et le serpent Spick-le-lèche-bottes (Slink the snake). Grands hypocrites et imbéciles heureux, ils ont pour seule activité d'en faire le moins possible et pour unique motivation de s'approprier les provisions des oursons. Quitte à provoquer une catastrophe écologique. Heureusement, la morale est toujours présente, et les méchants se retrouvent à chaque fois punis de leurs méfaits, ce qui

ne les empêche malheureusement pas de recommencer. Aussi, malgré leur petite taille, les oursons volants se dévouent-ils entièrement à la protection de leur forêt. Altruistes et pleins d'ardeur, avec ce qu'il faut de malice, ce sont de parfaits "anti-polluards".

Cette production de Jacques Pettigrew et d'André Lamy, réalisé par Jean Sarault et Michel Lemire, a bénéficié des conseils de Pierre Bédard. C'est ainsi que Les Oursons Volants mettent moins en scène de grandes pollutions, comme c'est le cas dans S.O.S. Polluard, que les dégâts provoqués par les gestes de tous les jours. Notons cependant l'originalité de la conception des personnages qui veut que tous les oursons se ressemblent à la couleur près. Ainsi si vous désirez une fille, il suffit d'agrémenter l'ourson de base de longs cils, d'un collier et de quelques fleurs dans les cheveux. Il en est de même quant aux caractères des oursons puisque seuls deux d'entre-eux ont vraiment une personnalité: Nika et Ban (Tina et Walt). En outre, si les décors peuvent faire rêver (et ils sont, à mon avis,

splendides), on peut regretter une animation parfois trop raide qui gâche un peu le plaisir. Et si certains épisodes peuvent sembler sans grande consistance, du moins extrêmement simplifiés, il faut bien réaliser qu'ils s'adressent en priorité à un public très jeune.

Mais jusqu'à présent, il ne semble pas que ce dessin animé diffusé sur FR3 et faisant en France, l'objet d'une campagne pour la protection des ours, ait été aussi bien accueilli qu'Outre-Atlantique, ce qui est dommage.

En conclusion, le but poursuivi aussi bien par le Secrétariat d'Etat français que par le Ministère Québécois de l'environnement est d'inciter les jeunes enfants à préserver le monde qui les entoure et du même coup, faire prendre conscience aux adultes à travers les gestes de leurs enfants qu'il faut protéger la nature et limiter au maximum les dégâts que provoque sur l'écosystème planétaire notre industrialisation galopante (Thème cher aux écologistes militants).

BOURBON Valérie

電影少女 DEN-EI SHOJO Ai

VIDEO GIRL Ai



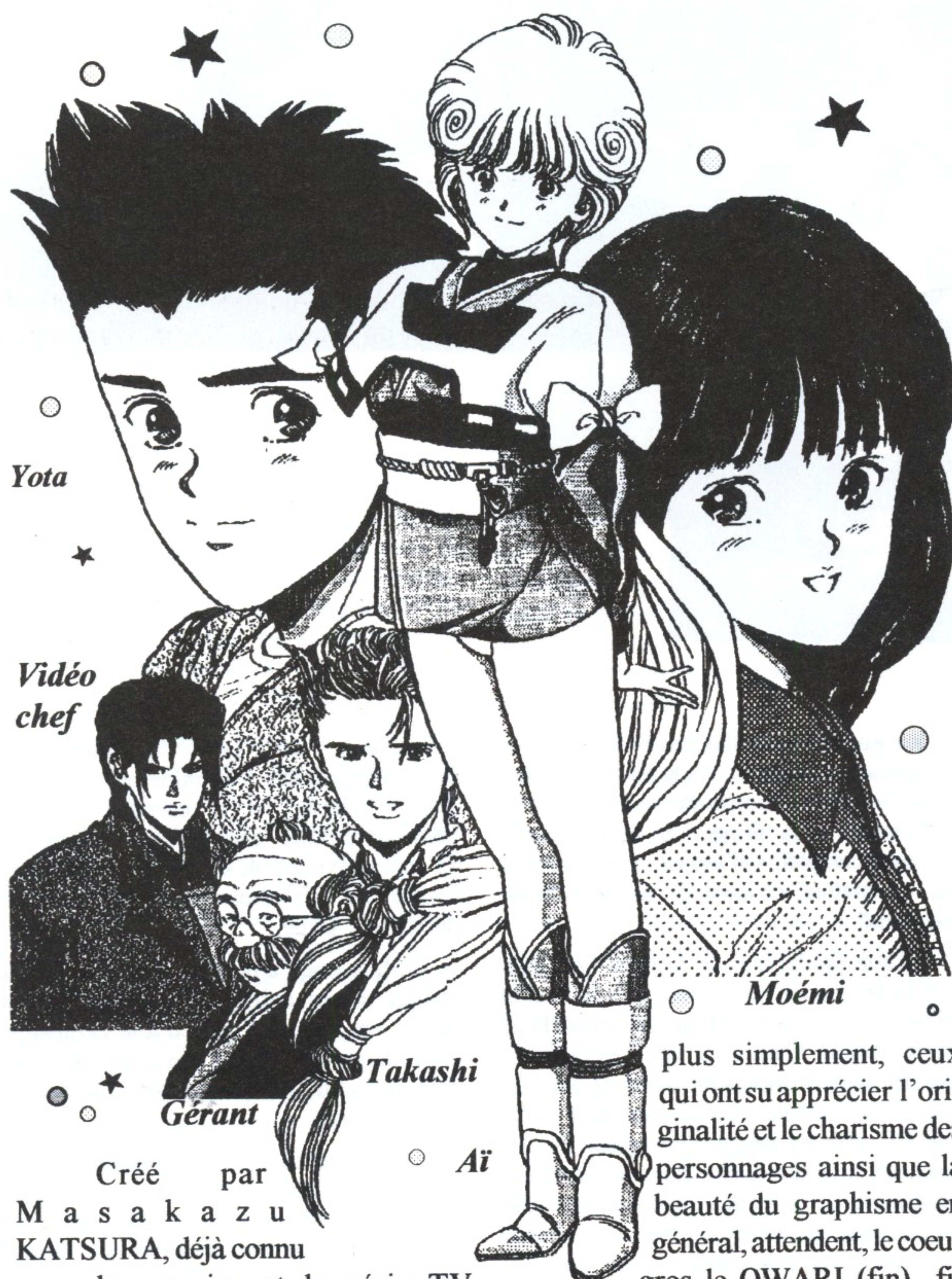
«Je vais te consoler...»

Qui n'a jamais rêvé rencontrer une créature de rêve, susurrant ces douces paroles? Ce sont, en effet, les premières que peut entendre Yota en visionnant une mystérieuse K7 vidéo. Apparaît alors à l'écran, un visage d'ange... C'est là le début de toute l'histoire de... VIDEO GIRL AI.

un vrai Don Juan. Le cœur sur la main, ses pensées sont toujours pour les autres qu'il fait passer avant ses propres intérêts. Son nom complet a la particularité de posséder deux prononciations et l'une d'entre elles (MOTE NAI Yoda) signifie incapable, inapte à quoi que ce soit. (une traduction pourrait correspondre à Alain CAPABLE ou tout autre du même style...) Le meilleur moyen de le mettre hors de lui est de se tromper de version... Essayez donc! Son meilleur ami, NIIMAI Takashi en a déjà fait l'expérience et la transformation Yota -> Diable qui en résulte est saisissante...

Au début de l'histoire, Yota est amoureux, oui, amoureux fou de Moémi, une camarade de classe à qui il n'a jamais pu déclarer sa flamme, en raison de sa trop grande timidité. Durant une sortie, il se livre avec celle-ci à un petit jeu durant lequel chacun doit donner le nom de celui ou celle qu'il aime. Il est bien connu qu'à ce genre de devinettes, on se brûle facilement les ailes et le pire arrive: Moémi avoue par inadvertance son amour pour Takashi et, devant le refus de celui-ci, s'enfuit en pleurant, laissant là Yota, le cœur brisé, furieux de ne pas avoir eu le courage de lui avouer son amour et de la consoler...

Rentrant chez lui, bouleversé par l'image de celle qu'il aime en train de pleurer, il ne peut alors s'empêcher de verser des larmes de compassion... C'est alors qu'apparaît dans une féerie de lumières, au beau milieu de la



Yota

Vidéo chef

Moémi

Takashi

Gérant

Ai

Créé par
M a s a k a z u
KATSURA, déjà connu
pour les comics et la série TV
WINGMAN, ce manga, publié par la
«Jump Comics» depuis Juillet 90 est,
au moment où vous lisez ces lignes,
sur le point d'arriver à son terme, à
l'issue du volume 12. Les courageux
masochistes-rois-du-dico, les chan-
ceux qui comprennent le Japonais et,

plus simplement, ceux
qui ont su apprécier l'ori-
ginalité et le charisme des
personnages ainsi que la
beauté du graphisme en
général, attendent, le cœur
gros le OWARI (fin) fi-
nal... Pour quelques larmes de plus...

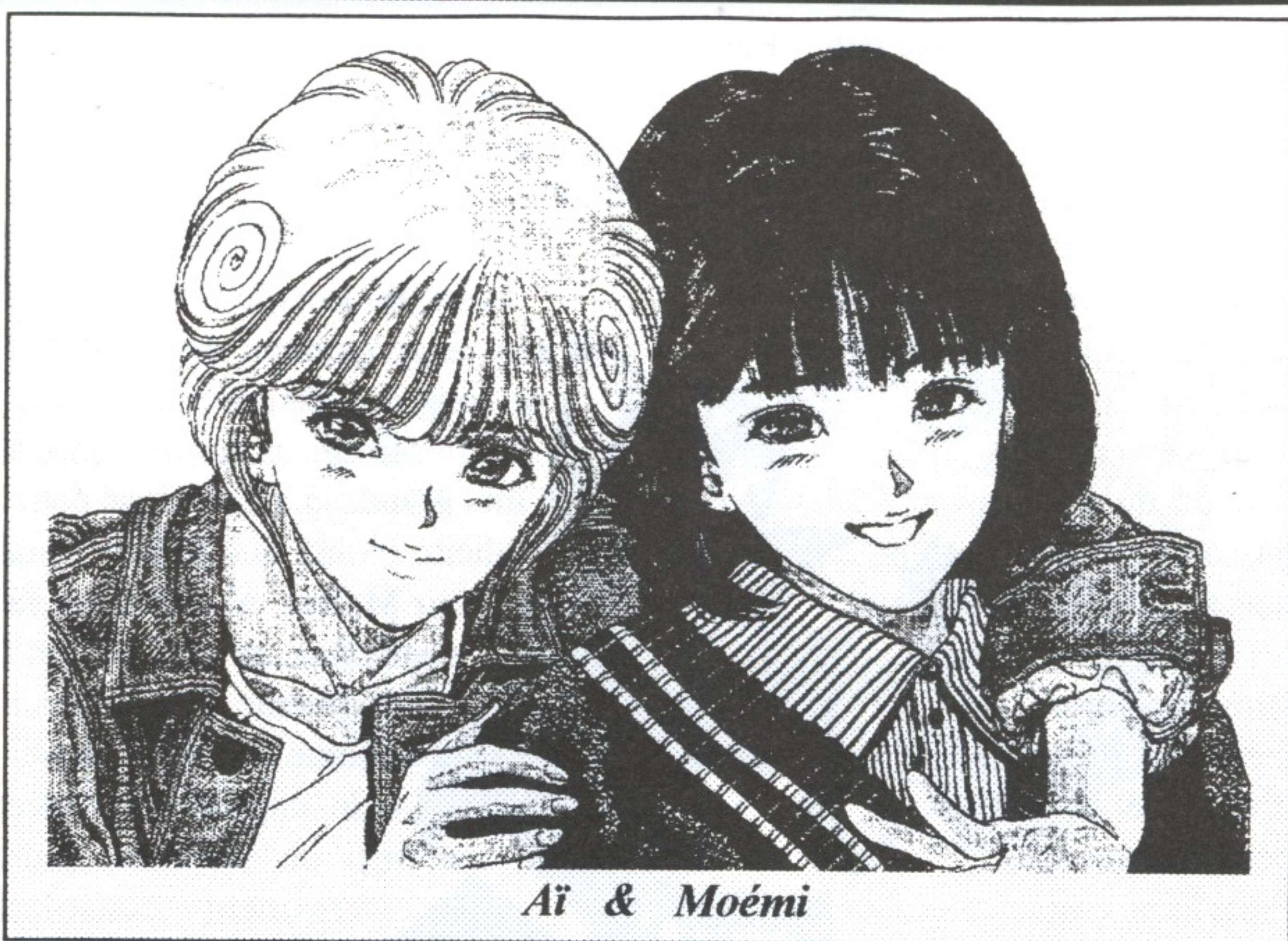
MOTE UCHI Yota à 16 ans.
Garçon timide et maladroit avec les
filles, ses livres de chevet sont les
nombreuses revues dans lesquelles il
puise les tuyaux (percés) pour devenir

rue qu'il connaît si bien, un magasin de location de K7 vidéo, le «GOKURAKU Vidéo Shop». (Paradis) Dans ses rayonnages, Yota repère une K7 intitulée «Je vais te consoler. AMANO Aï.» et illustrée d'une photo de celle-ci, blonde et aux traits angéliques à souhait. C'est dans un demi-rêve qu'il arrive chez lui, se répétant les paroles du gérant du magasin: «Cette boutique ne peut être vue que par des personnes au cœur pur, tels ceux qui, ayant une peine de cœur, versent des larmes pour autrui...»

«Bonjour, je m'appelle AMANO Aï, j'ai 16 ans. Eh bien, que se passe-t-il? Tu n'as pas l'air d'aller... C'est donc ça... Tu as une peine de cœur? Ne sois pas si triste, elle ne connaît pas tous tes bons côtés... Je ne sais pas si cela suffira mais je ferai tout pour te consoler... Du fond de ton cœur, je sens que tu m'appelles... Bon, d'accord! A partir d'aujourd'hui, je serai toujours à tes côtés...»

AMANO Aï est une vidéo girl. Appartenant au monde vidéo, celles-ci n'existent que dans le but de concrétiser l'amour de l'être d'exception pour lequel elles sont envoyées. Transitant de leur monde au notre à travers les tubes cathodiques de nos bons vieux téléviseurs, leur vie est liée à la K7 dont elles sont issues et s'en trouve donc limitée dans le temps, de 1 à 3 mois suivant les cas. Durant leur courte existence, la K7 en question doit tourner en permanence dans le magnétoscope faute de quoi, leur disparition serait immédiate. Leur métabolisme est rythmé par la vitesse de déroulement de la bande et apprécie fort peu que l'on s'amuse avec les différents modes de lecture de l'appareil, bien que le résultat soit plutôt comique... (Et PAF! Une raclée de plus pour Yota!)

Cependant, dans le cas de Aï, quelques changements se sont produits du fait d'un mauvais fonctionnement du magnétoscope de Yota au moment de visionner la fameuse K7. Ainsi, la douce, tendre et sensuelle Aï



Aï & Moémi

telle que décrite sur la jaquette se révèle être un véritable garçon manqué, n'hésitant pas à donner des raclées à Yota suivant son humeur. Elle ne manque pourtant pas de bonne volonté et se voue corps et âme à sa tâche: faire en sorte qu'il parvienne à sortir avec Moémi. Ainsi, pour lever tout soupçon sur son origine, celle-ci est présentée aux autres personnages en tant que soeur cadette de Yota. Cependant, l'ambiguïté de leur rapports ne manquera pas d'éveiller des soupçons, de créer des quiproquos rendant difficiles certaines situations dont le "triangle amoureux" Moémi - Yota - Aï.

NIIMAI Takashi sait depuis bien longtemps que son meilleur ami est amoureux de Moémi et c'est la principale raison qui l'a poussé à repousser l'amour qu'elle lui offrait. Grand et plutôt beau garçon, il est la coqueluche de toutes les filles du lycée mais n'y prête guère attention, celui-ci ayant déjà vécu une douloureuse aventure amoureuse. Cet apparent désintérêt est renforcé par sa personnalité discrète et son caractère calme et réfléchi.

HAYAKAWA Moémi, quant à elle, est une très belle jeune fille. (WOUouOU! : Hurllement du loup au sommet de la montagne)

Féminine et douce, c'est l'image même de ce qu'aurait pu être Aï s'il n'y avait eu de problème avec le magnétoscope. Elle n'a d'yeux que pour Takashi et considère Yota, depuis qu'elle l'a remarqué, comme son confident, son conseiller, la personne avec laquelle elle peut parler librement de celui qu'elle aime... Découragée par la première réaction de Takashi, c'est grâce aux encouragements de Yota, sacrifiant son amour pour elle, qu'elle reprend courage et décide de se battre pour qu'il s'intéresse enfin à elle.

L'intrigue aurait pu être très mince sans le génie des scénaristes. En effet, à première vue, cela ressemble fort à un soap opéra insipide du style Santa Barbara animé. «Ah, Vidéo Girl? Ben, c'est l'histoire d'un mec qui aime une fille mais qui aime un autre mec qui ne l'aime pas, lui ou fait semblant de ne pas l'aimer car il sait que le premier l'aime et ne veut pas lui faire de peine et c'est alors qu'arrive la fille qui sort de la télé qui fait tout pour que le premier mec puisse sortir avec la fille mais finalement il tombe amoureux de la fille de la télé et puis ils sont tous bien embêtés parce que tout le monde croit que c'est sa soeur... (Sauf

電影少女

le deuxième mec passke euh... Euh... Bon, bref.)

EH BIEN NOOON !

Vidéo girl, ce n'est pas que ça et cela peut être clamé à tous ceux qui ont critiqué cette série en affirmant qu'il ne se passait jamais rien, que les protagonistes passaient leur temps à pleurer... La meilleure preuve est d'effeuiller un tant soit peu cette intrigue... Prêts? On y va!

La veille de l'apparition de Aï, Yota, rêvant de Moémi fait tomber

Video girl Maï

*"Je ferai tout...
... Pour te détruire..."*

son magnétoscope par terre, ce qui entraîne des changements physiques et psychiques auprès de Aï tels la perte d'une partie de sa féminité et d'une bonne mesure de son 83 de tour de poitrine initial... Mais, plus important que tout, des bouleversements plus profonds semblent s'être produits dans son organisme. Est-elle donc encore vraiment une vidéo girl? Celles-ci n'ont pas, en théorie la faculté de pouvoir éprouver de sentiments à l'égard d'un seul être et une entorse à ce règlement peut être immédiatement sanctionné par la disparition de la coupable... «Mais... Mais alors, pourquoi mon coeur bat-il si fort quand je pense à toi, Yota?»

Le non conformisme de Aï irrite le «Vidéo-chef» surnommé l'homme au pardessus qui envoie une seconde vidéo girl, Maï, pour l'éliminer (le

terme «éteindre» paraît plus adéquat et est en effet utilisé dans la version originale... Qui est la seule, d'ailleurs...)

Les sentiments de Yota à l'égard de son «ange gardien» évoluent tout au long des chapitres et passent progressivement du ras-le-bol à une grande et affectueuse complicité. Ainsi que le fait Yota pour Moémi, Aï, refoulant sa souffrance au plus profond d'elle-même, fait tout pour accomplir la mission initiale imposée à la vidéo girl qu'elle n'est plus vraiment: consoler

Yota et faire en sorte que

Moémi en tombe

amoureuse. In-

conscient de

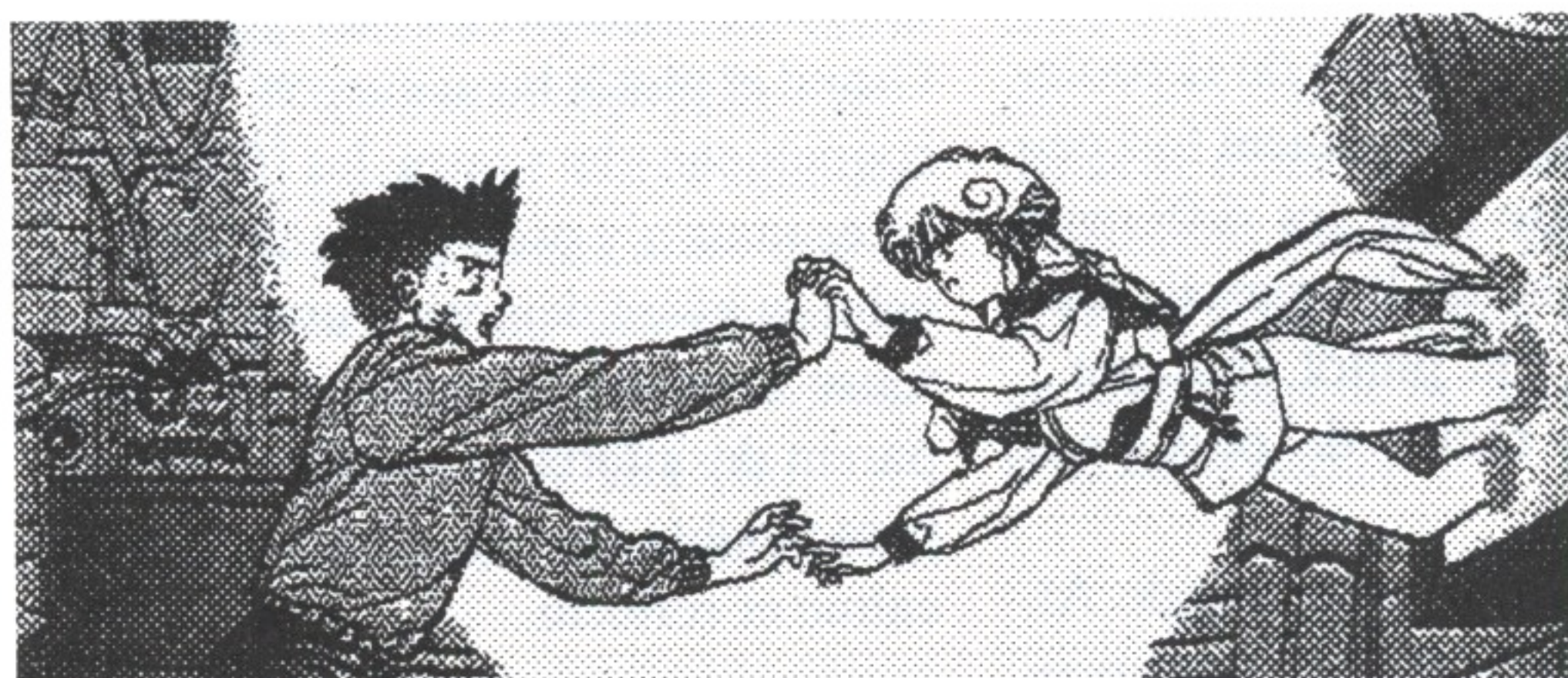
l'amour grandissant

qu'éprouve Aï pour lui, c'est au

moment où celle-ci est sur le point de dis-

paraître, après lui avoir avoué son amour qu'il laisse éclater ses sentiments et parvient in extremis, bravant souffrances physiques et morales, à la ramener dans notre monde...

Un «triangle amoureux» ayant sans doute été trop simple, d'autres personnages secondaires font leur ap-



parition par la suite et apportent, pour certains, une arête supplémentaire au «polygone amoureux» en perpétuel changement...

Vive la géométrie sentimentale!

NIZAKI Nobuko à un an de moins que Yota et a demandé à fréquenter le même lycée. D'un caractère espiègle, elle lui voue un amour passionné, innocent et s'amuse à le voir dans des situations embarrassantes telle lors d'une déclaration d'amour en public: «tu es si mignon quand tu rougis...» Membre du club de dessin dont Yota était l'organisateur au collège, elle couve son amour pour celui qu'elle appelle son «chef» (SEMPAI) depuis plus de trois ans et n'a plus l'intention d'attendre... Cependant, devant l'ambiguïté de la situation, celle-ci ne va-t-elle pas jeter l'éponge? «Chef, je ferai des efforts... Pour ne plus vous aimer...» Une phrase qui en dit long...

Yota va retrouver, par le plus grand des hasards, une amie d'enfance, Natsumi. Alors qu'il était encore à la maternelle, c'est elle qui, à chaque fois en lui tendant sa main, le relevait après qu'il ai descendu le toboggan: «C'est incroyable! tu es toujours aussi pitoiable! Tu n'as vraiment pas changé!» Devenue loubard après le décès de ses parents, elle est revenue à Tokyo chercher celui qu'elle aime et qui l'a abandonné. Derrière son très fort caractère et ses prouesses au combat, notamment lorsqu'elle défend Yota contre deux voyous ou qu'elle sauve Aï des griffes de Maï, elle cache une personnalité douce et sensible. Malade du coeur, c'est en sentant sa fin venir qu'elle cherche à

voir une dernière fois celui qu'elle aime: Kooji. Ses dernières paroles seront pour Aï, pour

que dans le peu de «temps vidéo» qu'il lui reste, elle se rapproche de Yota afin qu'elle puisse à jamais, garder de bons souvenirs...

Devant l'évolution de Aï, le Vidéo-chef intéressé, décide de la laisser agir à sa guise en lui laissant une chance de devenir humaine à part entière, la condition étant qu'elle tombe amoureuse et qu'elle soit aimée en retour par son élu avant la date fatidique de son extinction. Serait-ce donc Yota? Et dans ce cas, pourrait-elle accepter le sacrifice de son amour pour Moémi afin qu'elle puisse devenir humaine? Dénouement attendu dans le numéro 12...

Les OVA (Original Vidéo Animation) de vidéo girl Aï sont distribués au Japon depuis Avril 92. Sont prévues six K7 de 30 minutes chacune ou trois LD (Laser Disc) de une heure chacun. Ceux qui ont apprécié les mangas adoreront cette version: L'animation est excellente, les tons pastels sont magnifiques, la musique est grandiose, notamment les génériques.

Le doublage de Aï a été confié à la célèbre



HAYASHIBARA Mégumi, grand vainqueur de l'anime grand prix 1991 pour ses doublages de Paï dans 3X3 EYES et de MOMO dans RAIJIN-



OH. Initiative sympathique, outre les cartes postales cadeau tirées des illustrations du dessin animé, les épisodes de 25 minutes sont complétés de séquence bonus où les producteurs se sont livrés à des délires tels le doublage de certaines scènes en Japonais du terroir (peu discernable de l'accent de Tokyo pour ceux qui ne connaissent pas la langue) et de la présentation du monstre Aï géant. Pour ce qui est de la bande originale de la série, rien que pour le pacquage, elle en vaut le coup: boîtier transparent intégral, picture disc, illustrations inédites et présentation d'extraits du story board

original dans le livret. Au passage, une petite anecdote au sujet de mademoiselle SAKAI Noriko, interprétant le générique "Ureshii Namida" (des larmes de joie) en effet, sa ressemblance avec Moemi est saisissante!

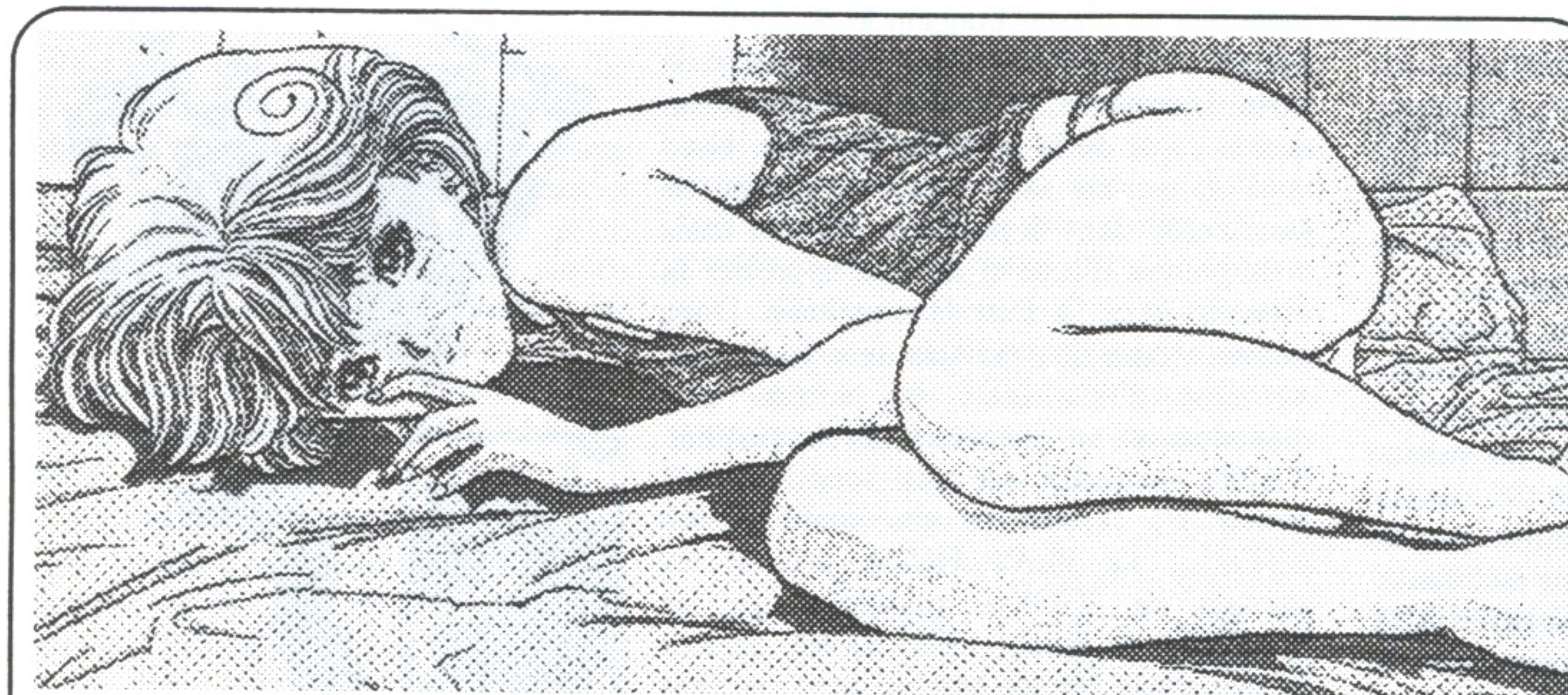
En bref, c'est du TOUT BON! Parole de moi!

Que dire de plus? Mélomelo amoureux? Labyrinthe dans lequel se perdent coeurs et espoirs? Peut-être bien, finalement... Mais c'est si bon de s'y laisser prendre, de se laisser bercer par la beauté des sentiments des

personnages, de vibrer avec eux, que de ce dédale, on ne veuille plus en sortir...

Vidéo Boy Aki

© Masakazu KATSURA et JUMP COMICS



"Hmm? On parle de moi?"

MANGAS TRADUITS



Quoi de neuf dans le domaine du manga traduits ? Et bien pas grand chose, on attendait pas mal de nouveautés mais elles ne sont pas encore arrivées sur nos très chers rives françaises. Ça c'est pour le côté "américain" des choses. Sinon cela bouge de plus en plus du côté de nos amis latins et cela promet de faire du remue ménage.

Commençons tout d'abord par la production française. HOooo, que du Katsuhiro OTOMO. Rêve d'enfant se termine au troisième volume (ça on le savait depuis longtemps) chez les humanoïdes associés, AKIRA s'arrête au volume 31 pour ne continuer que bien plus tard dans sa version album cartonné. La raison en est bien simple, nous avons dépassé de loin le dernier volume japonais, les planches couleurs que nous avons eu la chance de parcourir ces derniers mois ne sont même pas encore parus là-bas. Les numéros qui paraissent aux USA sont donc très ralentis (un tout les 4 mois) ce qui ne conviendrait pas à une distributions dans les kiosques. Une seule solution : la publication en volumes cartonnés, celle que nous envie tant nos amis américains.

Pour ce qui est des publications américaines : L'incontournable VIZ COMICS; Pour le mois de juillet nous attendons avec impatience la sortie de BATTLE ANGEL ALITA, l'histoire d'un robot humanoïde au superbe visage de femme ; la fin de ARMORED WARRIOR : STRIKER, qui se termine au No4 ; MACROSS II pour septembre, la version manga de la suite de MACROSS dessiné par Tsuguo Okazaki déjà connu par les mangas fans comme le créateur de "Justy". Les autres titres continuent ; SANCTUARY avec plus de pages (en noir et blanc) pour le même prix mais une couverture souple et agrafée au lieu de rigide et collée, ou est

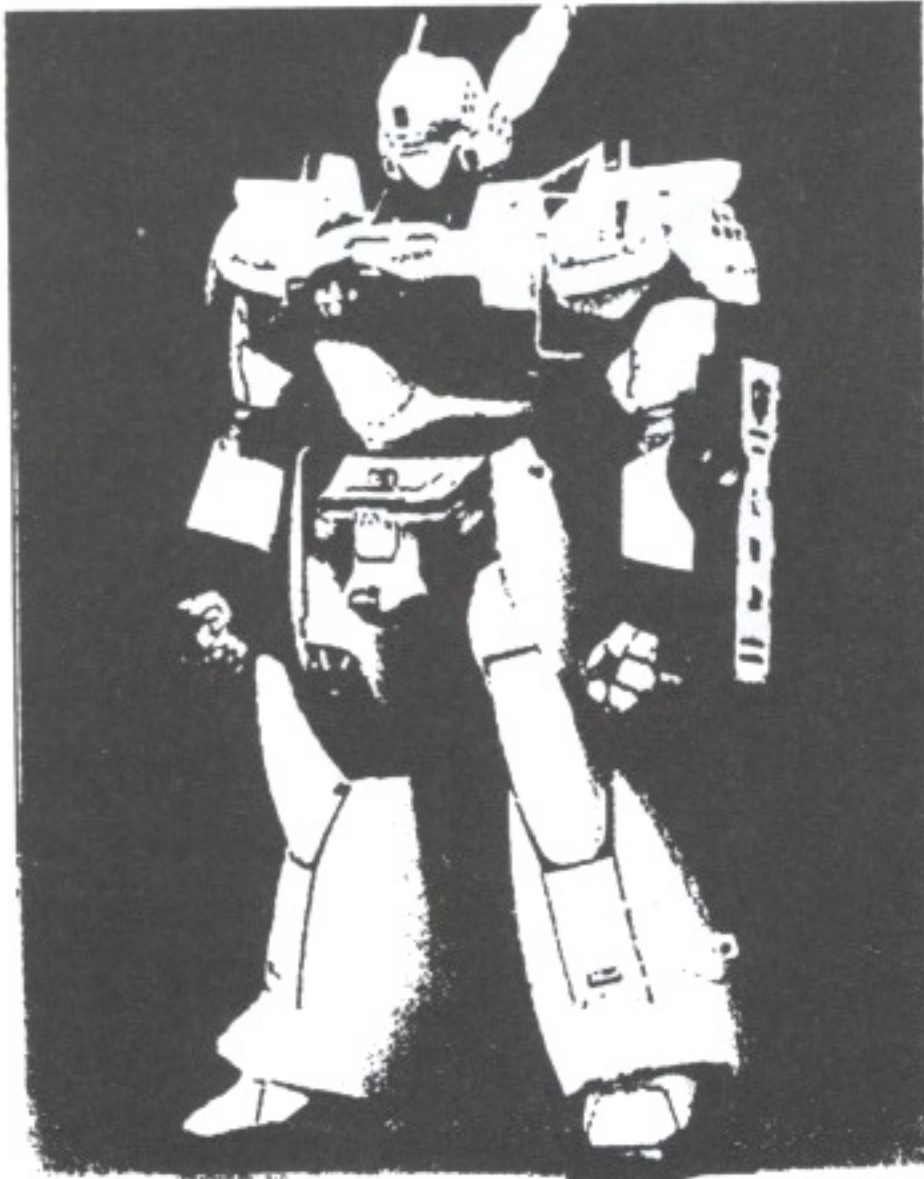
passée la version luxe si facile à conserver en bon état...? SILENT MOBIUS continue de plus belle avec le lancement de sa troisième partie, crie de joie parmi les fans, c'est en noir et blanc également ; CRYING FREEMAN bat les records de durée chez VIZ avec son No5 PART 4 ; RANMA 1/2 n'aura pas le traitement de faveur de ses collègues avant le No4 ou 5 puisqu'il/elle reste en couleur, des délires en perspectives et en anglais s'il vous plaît... Chez DARK HORSE COMICS le suspense est à son comble avec la sortie de la seconde partie de VENUS WARS, un nouveau héros confronté à de terribles affaires politiques qui menacent sa vie... Après le succès de OUTLANDERS il eut été étonnant qu'une autre des oeuvres de Johji MANABE ne voit pas le jour en anglais, c'est ainsi qu'apparaît CARAVANN KID, à ne pas manquer. On pourrait bien parler des multiples comics parus sous le nom de ROBOTECH mais nous préférons laisser ce plaisir à nos amis de la ROBOTECH FRENCH FORCE.

C'est, comme annoncé plus haut, en Italie que les choses bougent le plus pour le marché mondial du manga. Un nombre de titres incroyable se voient distribués au quatre coins de la botte de l'Europe. Nous vous donnerons sans doute un aperçu de leur travail dans le prochain numéro mais vous pouvez d'ores et déjà en apprécier la diversité dans l'article France/Italie. Donc même choses que prévues dans le dernier numéros d'AL mais en encore plus répandues et en perpétuel développement. KAPPA magazine est sorti avec "Oh my goddess !", "Ghost in the shell", "3X3 EYES" ; La PLAY PRESS lancent les mangas de "GOKU, midnight eye" et "COBRA" de Buichi TERASAWA. Et tout ça sans doute bientôt proposé aux membres d'ANIMARTE...



modèles réduits

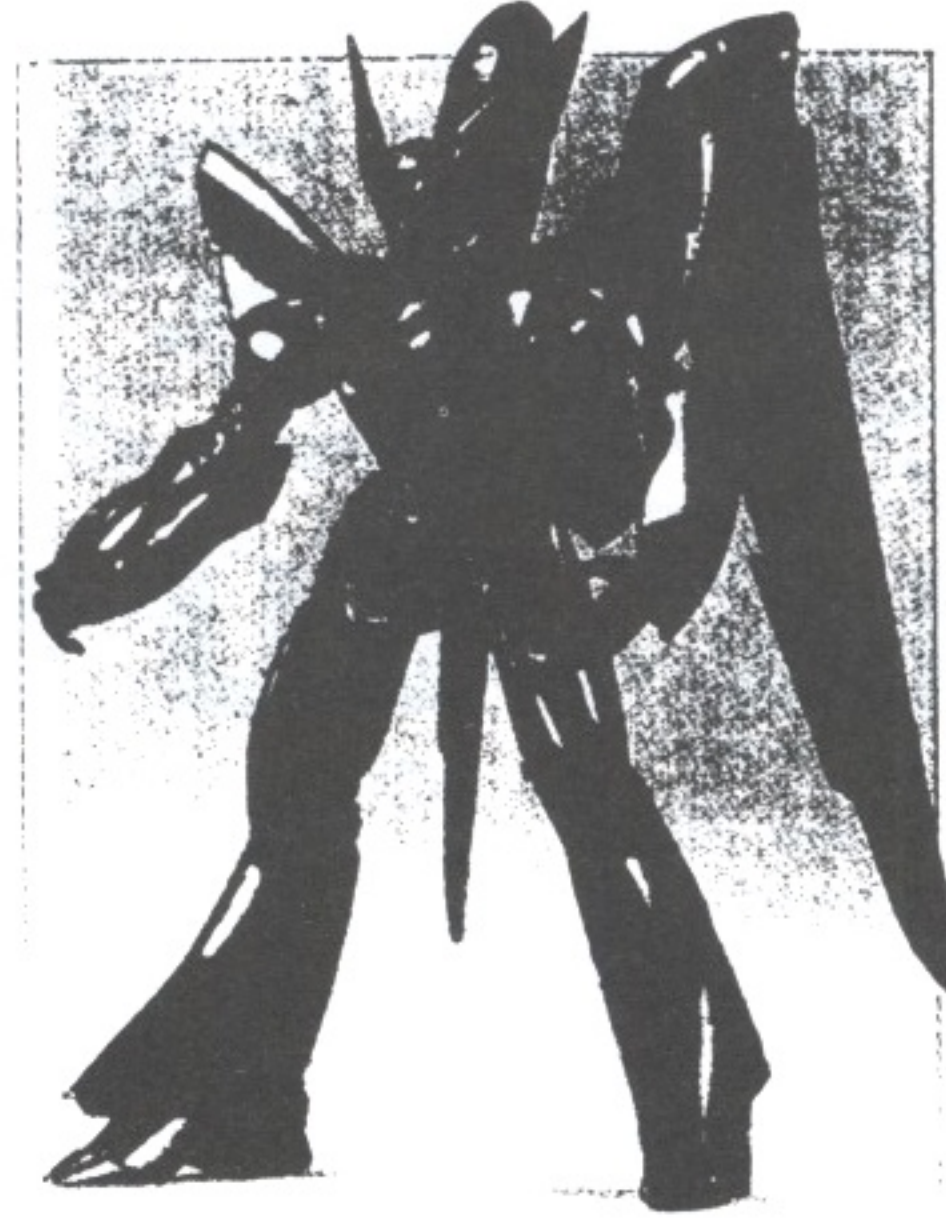
PATLABOR



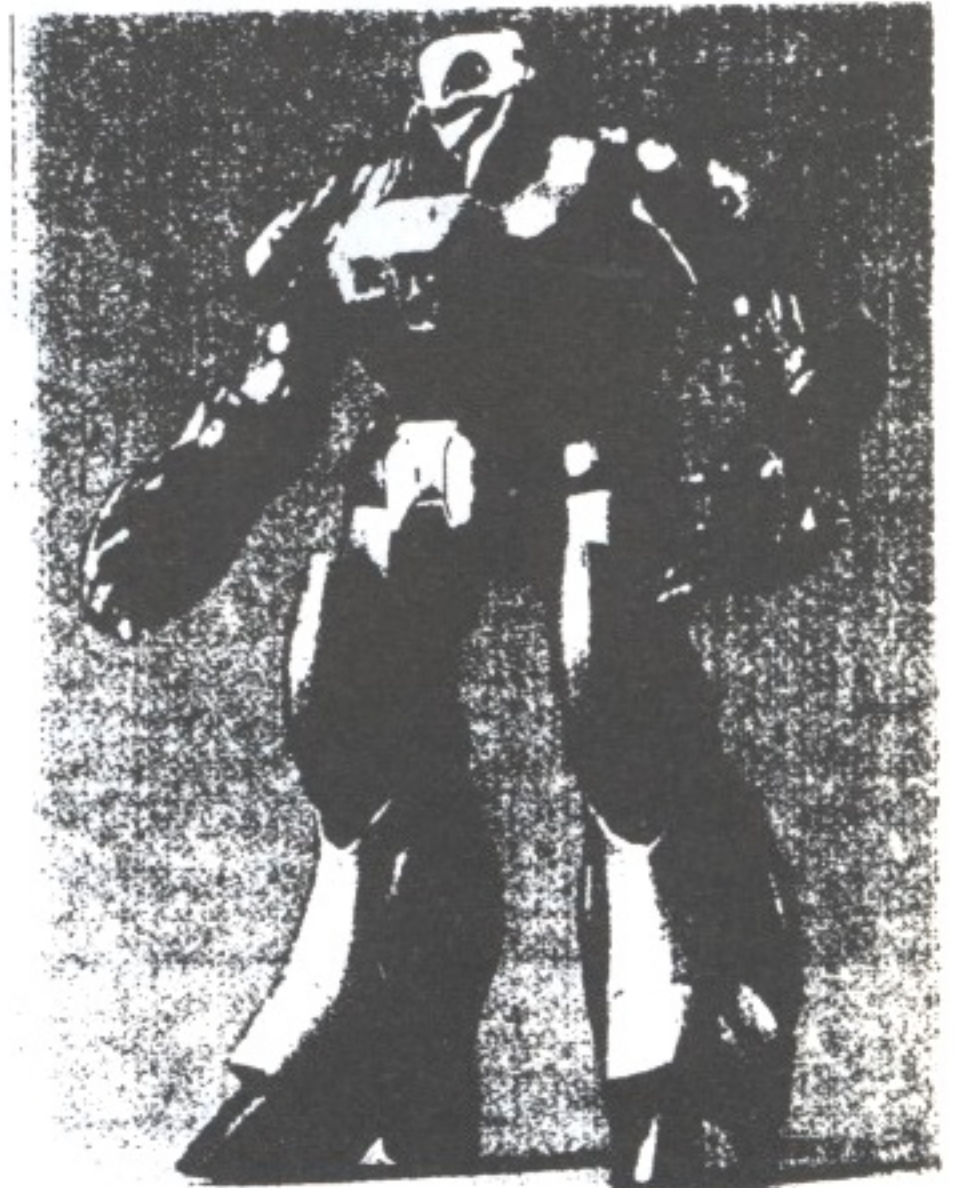
■イングラム
1/60scale ¥800



■零式
1/60scale ¥800



■グリフォンレイバー
1/60scale ¥800



■ファントムレイバー
1/60scale ¥800

Vous avez pu découvrir dernièrement une série très populaire au Japon et qui emplit tout particulièrement de joie les fans de "méchas", il s'agit de MOBILE POLICE PATLABOR !

Comme vous vous en doutez les robots, appelés LABORS, qui apparaissent dans ce DA ont été reproduits en modèles réduits, tout d'abord en GARAGE KITS (soft vinyl ou résine), puis en plastique (modèles à construire classiques) chez BANDAI. Ce sont de ces derniers que nous traiterons ici, les versions garage kits étant très nombreuses (elles ont d'ailleurs leur propre revue, PATLABOR 3D) et nécessitant plus que cette simple page pour une bonne information. De plus vous trouverez plus facilement dans certaines boutiques de modélisme les versions plastiques au 1/60ème, plus facile à monter et au prix plus abordable. Si vous ne les trouvez pas chez votre marchand de jouet et maquette, demandez à votre revendeur de contacter la société SANKYO (grossiste), 11 avenue Marius Franay 92210 SAINT CLOUD? Tel. 49 11 17 85.

Ceci fait, que nous propose donc de beau cette fois-ci la multiforme BANDAI ? De superbes modèles, ceux-ci apparaissant dans la série (voir No1), entièrement articulés et qui ne demandent qu'un minimum de peinture et quasiment pas de colle ! Les articulations sont camouflées par des gaines de caoutchouc comme dans le DA. Fabriquée à l'échelle 1/60ème elles reproduisent fidèlement les LABORS suivants :

—les INGRAMS 1 (ALPHONSE), 2 et 3 —celui-ci fournis avec la possibilité de construire l'un des trois modèle et la petite voiture de ASUMA (William)- Ils sont tous

munis de leurs armes, revolver stocké dans la jambe droite, fusil à pompe, matraque électrique, et des autocollants en guise de décalcomanies qui sera sans doute le seul gros défaut de ses "maquettes".

—Le ZERO, LABOR n'apparaissant en principe que dans le film est ici encore parfaitement reproduite, avec ses phares rouges transparents, son bras télescopique qui transperce ses adversaires, son style élancé rappelant celui du GRIFON.

—le GRIFFON, LABOR ailé des entreprises SCHAFT, l'allure fine et élancée de l'ennemi public No1 de la seconde division des labors patrouilleurs est parfaite, ses mains griffues prêtes à arracher la tête de vos INGRAM. Seul petit défaut : la fragilité du plastique des articulations.

—Le BLOCKEN, LABOR militaire des entreprises SCHAFT, cette version bien qu'en plastique moulé en rouge (version OAV) sera largement valorisé par une couleur grise, surtout avec sa mitrailleuse fixée sur le bassin.

—Le PHANTOM LABOR, labor utilisé pour une action terroriste, cette machine est muni de son système laser, les volets de ventilation s'ouvrent et le torse se soulèvent pour révéler un incroyable mécanisme de brouillage des ondes radios. Un petit bijou.

—Le HELL DIVER, LABOR militaire des entreprises SHINOHARA est muni de son "pack" de saut parachutiste (comme dans le film), les volets des jambes s'ouvrent pour l'atterrissage et sa mitrailleuse est fixée à l'avant bras droit prêt à tirer.

—Le SRX-70 PATLABOR et SATURN, modèles identique, le second ayant été légèrement modifié après que le premier ait

échoué sa tentative de piratage des programmes de défenses et d'attaques des machines PATLABORS. Ces modèles sont les premiers du genre réalisés par BANDAI car ils s'agit de modèles en soft vinyl non-articulé. Un essai de reproduction industriel de garage kits ? Il semblerait que le nombre en fut très limité comme c'est d'habitude le cas pour ce genre de maquettes.

En résumé d'excellents petits bouts de plastiques où un rien de peinture et de rafistolage vous permettra de vous initier aux techniques simples, mais qui réclament patience et matériel, du maquettisme. Un bon moyen de commencer à collectionner sans frustration des modèles réduits de qualité, même si le système injection (partie en couleur moulée) comme c'est le cas avec les superbes modèles de GUNDAM 0080 n'a pas été utilisé.

Yvan WEST LAURENCE

PATLABOR : BANDAI, HEADGEAR, EMOTION, TFC, NTV.

Si vous désirez recevoir le fanzine spécialisé dans les jouets tirés de l'immense panorama du fantastique et de la science fiction, voici un nom et une adresse à ne pas oublier :

STAR TOYS c/o EDITIONS DEESSE - 8, Rue Cochin - 75005 PARIS

Ecivez-leur, sans oublier de joindre une enveloppe timbrée, ils vous enverront toutes les infos sur leur fanzine et le moyen de l'obtenir. Notez bien que cette revue ne parle pas exclusivement de jouets et maquettes japonaises, mais de futurs numéros s'y intéresseront tout particulièrement...

ドラゴンボール DRAGON BALL LE JEU QUI VOUS Z

DRAGON BALL Z, intitulé SUPER SAIYAJIN DENSETSU (autrement dit la légende du super guerrier SAIYA) est un jeu BANDAI (comme son prédécesseur) qui fonctionne sur console SUPER FAMICOM Nintendo (et pas sur NES).

La trame générale du jeu suit grosso modo l'histoire originale à savoir :

- 1) combat contre RADITSU,
- 2) combat contre NAPPA/VEGETA,
- 3) combat sur NAMEK.

Ce jeu est un RPG (Role Playing Game), vous dirigez vos personnages sur la carte (un peu comme dans YS ou PHANTASY STAR) et vous êtes attaqué de façon aléatoire par toute sorte d'ennemi. Pour vos déplacements vous pouvez soit marcher tout simplement, soit voler lentement ou rapidement (BOOKUZUTSU).

Lors des combats (qui de déroulent soit au sol, soit en l'air suivant votre position), vous jouez un rôle quelque peu passif, en ce sens que vous programmez une attaque et vous regardez ce qui se passe.

Il y a deux modes de combat le manuel ou l'automatique.

- 1) le manuel : vous choisissez votre personnage et l'attaque qu'il va porter,
- 2) l'automatique : l'ordinateur s'occupe de tout.

Il faut savoir une chose sur les combats : sont pris en compte vos HP (Health Point) vos points de vie, votre KI (équivalent de la cosmo énergie) et vos BP (Battle Point) votre force de combat. Pour les techniques employés, on fait appel au BATTLE CARDS (carte de combat) de différentes puissances, la plus puissante permet d'utiliser vos techniques secrètes qui font appel à votre KI (KAMEHAMEHA, SOKIDAN, TAIYOOKEN...).



Il existe également des cartes simples (CARDS) qui vous permettent de remonter votre énergie, d'utiliser le radar, un dispositif (SCAOUTER A ou B), de faire appel à VEGETA (le cas échéant) et même de vous transformer en grand singe.

Comme dans tout bon jeu de rôle, vos personnages évoluent au travers des combats (montée en Level et en Battle point). Si au début, ils peuvent paraître faible, ne vous inquiétez pas, ça change par la suite.

Au niveau des graphismes, c'est correct mais sans plus, surtout au niveau des déplacements sur la carte (ça ne vaut pas ZELDA III). Lors des combats, c'est beaucoup mieux surtout lors de l'utilisation des techniques spéciales : certaines sont splendides avec des effets de zooms propres à la SUPER FAMICOM. A noter certaines séquences intermédiaires reprises de la série TV tout à fait honnêtes à mon goût.

Au niveau sonore rien de bien délirant la musique est amusante au début mais elles finissent par être lassante, malgré quelques passages sympathiques - les bruitages restent corrects pour ce type de jeu.

Quelques conseils :

- Pour vaincre RADITSU, utilisez la carte avec l'effigie de GOHAN sinon c'est pas la peine de le combattre vos coups ne lui feraient rien (ou si peu). Lorsque GOKU maintient RADITSU utilisez la technique la plus puissante de PICCOLO.

- Lorsque vous avez tué NAPPY, il vous donne la carte vous permettant de vous transformer en singe contre VEGETA.

- Certaines boutiques vous proposent de vous entraîner. Si vous choisissez l'option proposée vous augmenterez vos points (j'entends par point la somme d'argent nécessaire pour l'achat de nouvelles cartes). Si vous prenez le deuxième, vous pourrez développer votre KI, pour cela vous vous retrouvez face à une montagne ; dès lors appuyer le plus vite possible sur le bouton "A" pour faire augmenter votre énergie et faire exploser la montagne.

- Sur la planète NAMEK, à un moment 2 guerriers indigènes veulent vous combattre, refusez le combat car même si vous gagnez... GAME OVER. Il est interdit de tuer les NAMEKS (n'est ce pas monsieur FREEZER!).

Remarque personnelle :

Lorsque je suis arrivé sur NAMEK, j'étais tout seul et je dirigeais seulement SON GOHAN or un détail troublant ma force de combat est de... tenez vous bien, 1 300 000 points je suis le seul à un tel niveau. Même mes copains qui ont aussi le jeu et qui sont à la fin n'ont que 120 000 pour SON GOHAN. Je suis quasiment invulnérable pour le moment (n'est ce pas monsieur DODORIA!). Si quelqu'un sait pourquoi, qu'il me le dise.

Il y a deux fins au jeu selon que VEGETA soit mort ou non! S'il ne l'est pas... Surprise!!!

Pour la petite histoire sachez qu'il existe sur FAMICOM (NES japonaise) le jeu DRAGON BALL Z II !! Edité par BANDAI et se trouve en 17ème position des charts au Japon.

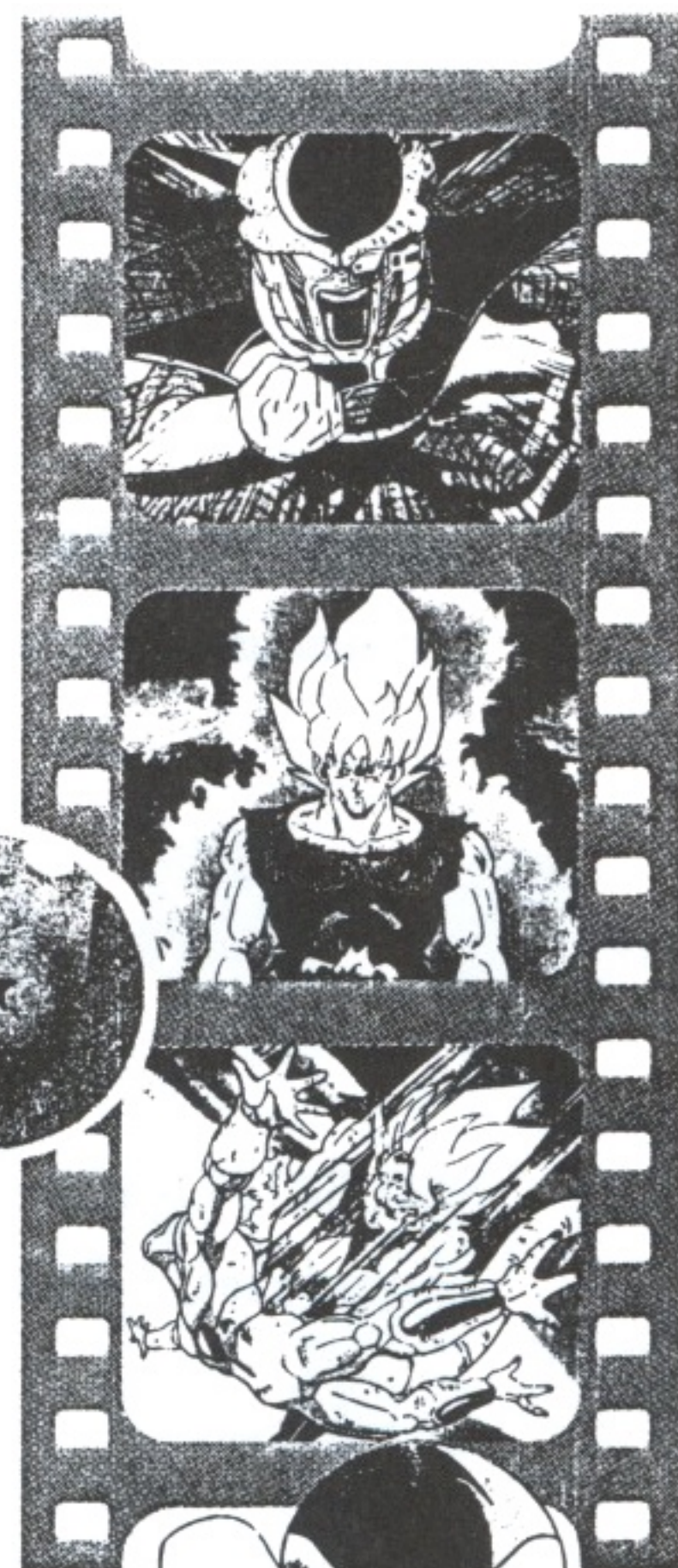
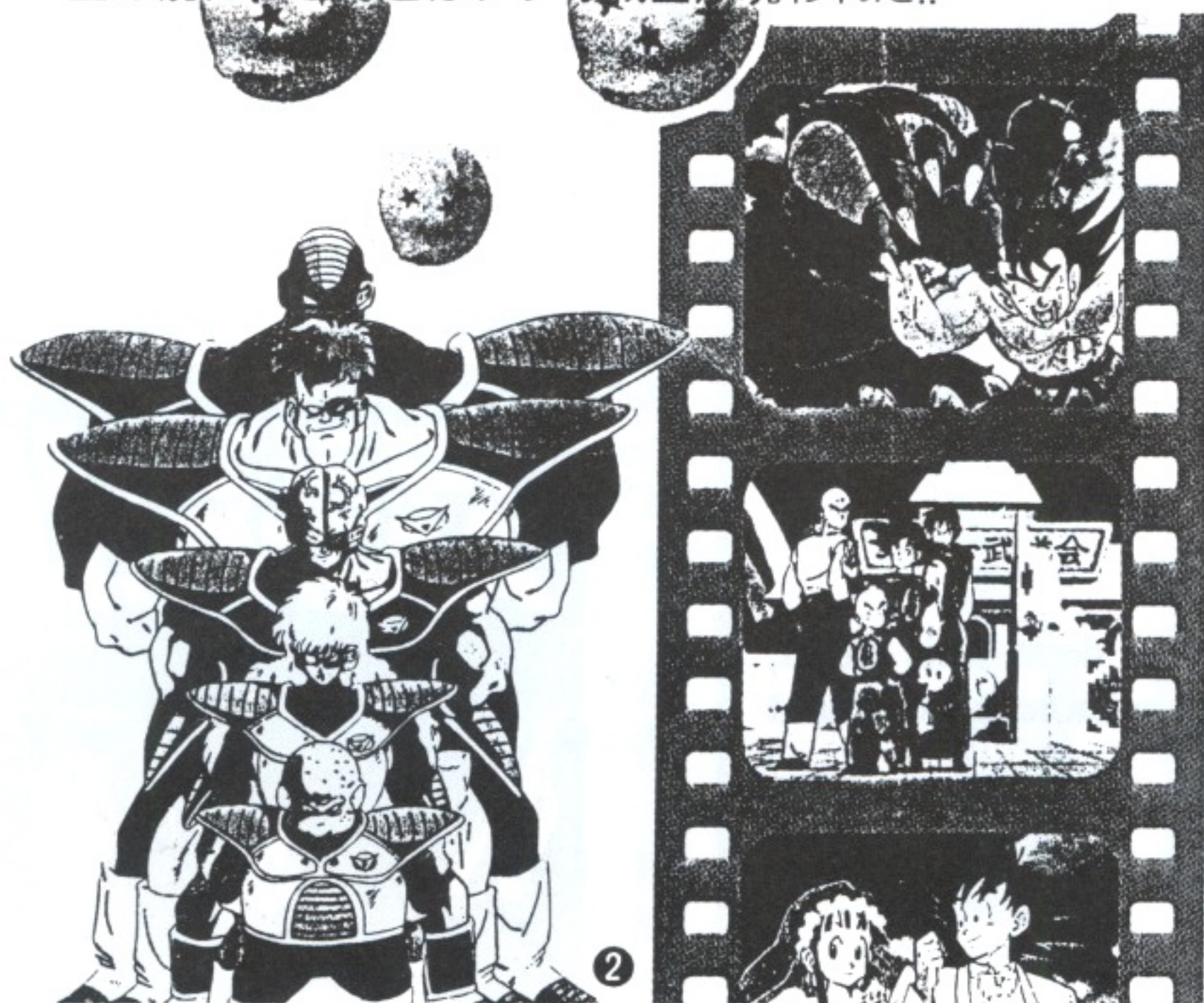
Gregory REGESTE

DRAGON BALL : TORIYAMA, TOEI, BANDAI.

ストーリー「ナゾの戦士現わる!!」

7つそろそろと、シェンロンが現われて願いをかなえてくれるという不思議な「ドラゴンボール」。一度、願いをかなえると、1年以上現われないという。★
亀仙人のもとで修行をかさねた悟空は、ふたたびボール捜しの旅に出た。そしてその旅でさらに修行をつんだ悟空は、天下一武道会でピッコロをたおし、ついに念願の初優勝を手にしたのだった。

それから5年、数多くの仲間やライバルと出会った悟空の前に、このナゾの戦士が現われた!!



LES CD DE TOUCH

Touch (Théo ou la batte de la victoire) est une série tellement populaire au Japon que de très nombreux CD ont été édités. Actuellement, ils sont au nombre de 19! Mais rassurez-vous : certains sont identiques, d'autres sont des dorama. Afin de mieux les répertorier, il est préférable de les regrouper en trois parties :

1- la série télé

Il existe 5 BGM, qui reprennent en totalité les musiques de la série, ainsi que tous les génériques, sauf un. Ils viennent d'être réédités. Vous pouvez donc facilement vous les procurer.

- MUSIC FLAVOR 1 (36'21")

14 morceaux de musiques, 4 chansons :

- Touch (générique de début)
- Hoshi no silhouette (thème de Kazuya)
- Kaze no message (thème de Tatsuya)
- Kimi ga inakereba (générique de fin)

- MUSIC FLAVOR 2 (34'28")

13 musiques, 3 chansons :

- Touch (version télé)
- Suki ni naru nara
- Kimi ga inakereba (version télé)

- MUSIC FLAVOR 3 (37'08")

13 musiques, 4 chansons :

- Ai ga hitoribocchi (gén.début)
- White dream
- Bokutachi no someday
- Seishun (gén.fin)

- MUSIC FLAVOR 4 (36'37")

13 musiques, 5 chansons :

- Che!Che!Che! (gén.début)
- Natsu no toori
- Ame no naka no one boy
- Minami no kaze : natsu shojo
- Yakusoku (gén.fin)

- MUSIC FLAVOR 5 (35'08")

15 musiques, 3 chansons :

- Hitoribocchi no duetto (gén.début)
- Aoi memories
- Kimi o tobashita gogo (gén.fin)

2- les films

Touch a connu une adaptation en trois films. Il existe donc trois BGM, ainsi que trois dorama. Les musiques sont très belles, et les chansons absolument splendides.

- TOUCH 1 : SEBANGO NO NAI ACE (36'20")

14 musiques, 4 chansons :

- Sebango no nai ace (gén.début)

LIRE

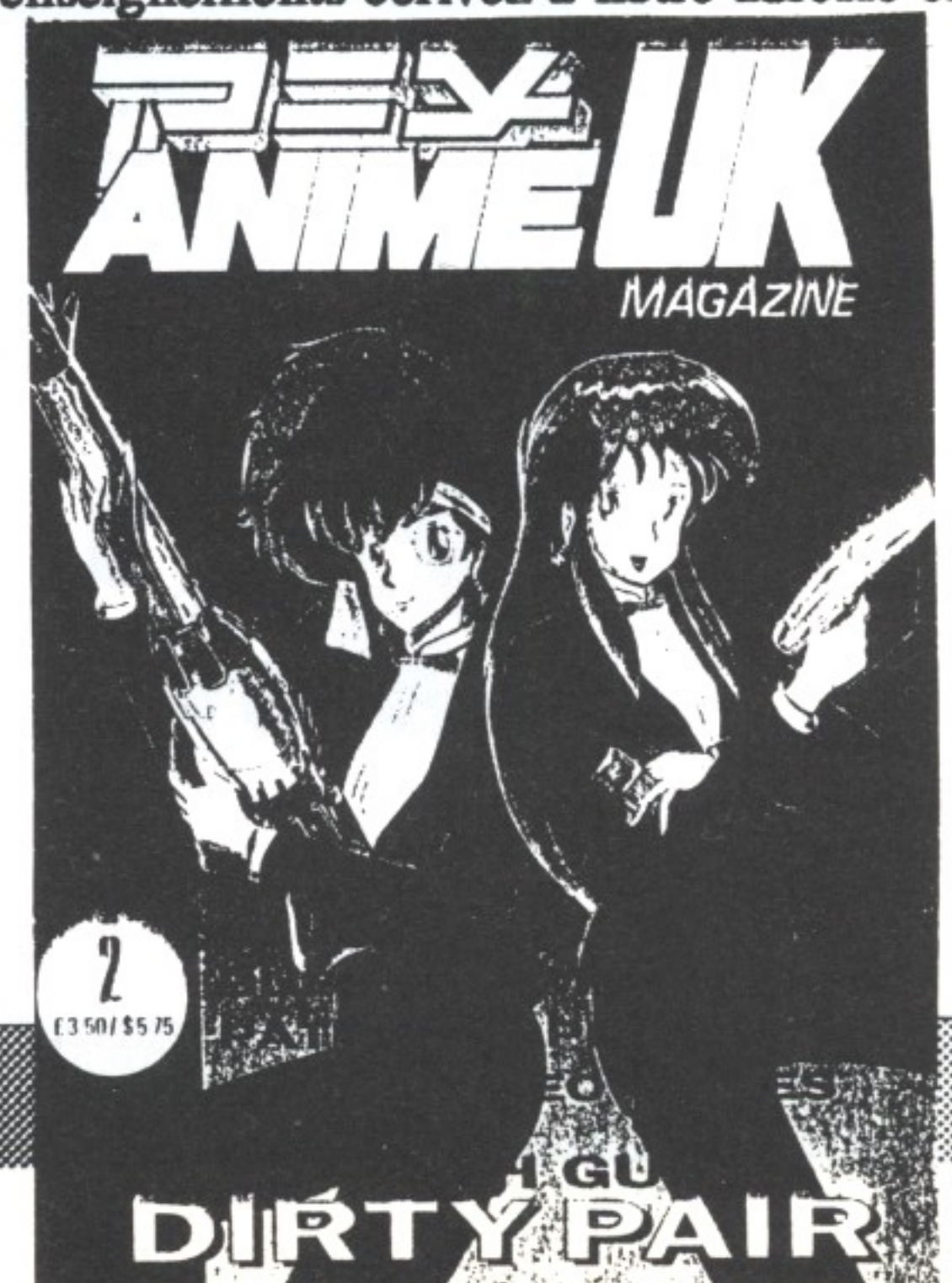
Erratum : Une erreur s'est glissée dans le dernier numéro d'ANIMELAND. Dans le compte rendu de la conférence : "De la Bande dessinée au dessin animé, Réussites et échecs". Il fallait lire : Philippe GRIMOND au lieu de Philippe GRIMAUT. Toutes nos excuses aux personnes concernées.

FANZINES

PIYO : un superbe petit fanzine bimestriel très sympathique dont nous aurions du parler bien plus tôt. L'équipe de rédaction est composée exclusivement de fans tout comme nous et on est déjà à leur quatrième numéro. Des articles intéressants, quoique peu développés et comportant quelques erreurs, suffisant pour mettre au courant tous les passionnés. Une excellente maquette pour un excellent bulletin d'informations "gratuit" en échange d'une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse. Ecrivez à : PIYO : FRANCHE Didier ou Virginie, 6, square Maryse BASTIÉ 94310 ORLY

MOVE DESIGN N 2 (réservé aux membres d'ANIMARTE): le fanzine qui se lit de gauche à droite. L'équipe de MOVE DESIGN récidive, mais cela s'annonce bien meilleur que le n 1 : une centaine de pages, une mise en page assistée par ordinateur et une qualité d'impression la plus parfaite possible. Au sommaire, KIMAGURE ORANGE ROAD, VIDEO GIRL AI, ETC. La sortie officielle n'est pas encore prévue mais on peut s'attendre à le voir imprimé pour la rentrée.

Projets ANIMARTE : De futurs publications qui vous seront révélés dans le prochain numéro d'AL, mais surtout un numéro hors-série "SAINT SEIYA" en préparation et dont le résultat final se trouvera sans doute édité avant la fin de l'année. Suiveront de près des numéros hors-série sur DRAGON BALL et CITY HUNTER. Avis aux amateurs et spécialistes de ces séries qui veulent participer aux projets. Pour les renseignements écrivez à notre adresse en



joignant une lettre timbrée pour la réponse, nous vous enverrons les modalités pour rejoindre l'équipe déjà très grande d'ANIME LAND.

Mangazone 4 : 35 Frs, Plus cher, plus gros, un spécial robots classiques avec des articles toujours aussi intéressants. On remarquera une inégalité dans la mise en page de certains articles et le ton de plus en plus provocateur de Patrick MARCEL envers ses lecteurs, même s'il s'explique d'une façon objective. Le prochain numéro devrait comporter une couverture couleur pour le prix de 35 francs.

TSUNAMI : 15 Frs. d'importateur, diffuseur, DURANDAL devient éditeur. La société liée à la librairie TONKAM nous a concocté une excellente publication qui propose une vision complète du dessin animé et du manga, une vision à la pointe de l'actualité et fort pertinente. A noter que l'équipe rédactionnelle est tout à fait compétente, elle se compose en effet de Jean-Paul JENNEQUIN, Patrick MARCEL connu déjà dans MANGAZONE, Gwenael JACQUET de SUMI, Philippe RAMAIN vendeur à TONKAM. Distribué dans toutes les librairies concernées par le sujet.

L'effet RIPOBE : 35,00 Frs, toujours pas vu mais tous les autres journaux en parle. Peut-être une critique dans notre prochain numéro.

SUMI JOOHOO : pas de service de presse, des nouvelles uniquement par quelques photocopies gentiment réalisées par Philippe LHOSTE. Réactions : voir courrier des lecteurs.

ANIMAG : 5.00 \$, numéro 2 volume 2 toujours pas vu.

ANIMENOMINOUS : plus de nouvelles.

PROTOCOLTURE ADDICTS : 4.00 \$, leur dernier numéro est consacré à Lodoss war, son format s'est agrandi et sa mise en page aérée. Une fois de plus une excellente revue qui contribue à développer la passion du DA.

MECHA press : 4.95 \$, Publié par IANUS PUBLICATION, ce "petit" frère de Protocolture Addicts est essentiellement centré sur les méchas (d'où son nom), les jouets et maquettes, et un brin de RPG style ROBOTECH ou BATTLETECH (voir AL No3). SUPERBE.

MANGAZINE : dans leur dernier numéro un dossier complet sur OSAMU TEZUKA.

ANIME REFERENCE GUIDE ANIMECON'91 : le livre officiel de la fameuse convention américaine est en vente à la librairie Déesse pour le prix de 150 francs.

- Dreamin'kids
- Snow in summer
- Glass no teenage (gén.fin)

- TOUCH 2 : SAYONARA NO OKURIMONO (35')

15 musiques, 3 chansons :

- Sayonara no okurimono (gén.début)
- Kanashimi no kareria
- Kishiben no photograph (gén.fin)

- TOUCH 3 : KIMI GA TOORI SUGITA ATO NI (36')

13 musiques, 3 chansons :

- Kimi ga toori sugita ato ni (gén.début)
- Eighteenth summer holiday
- For the brand new dream (gén.fin)

Les deux génériques sont chantés par les ALFEE, un groupe de trois chanteurs très populaires au Japon, qui ne se consacrent pas du tout à la musique d'animation ! Sachez aussi que le générique de fin est chanté en anglais.

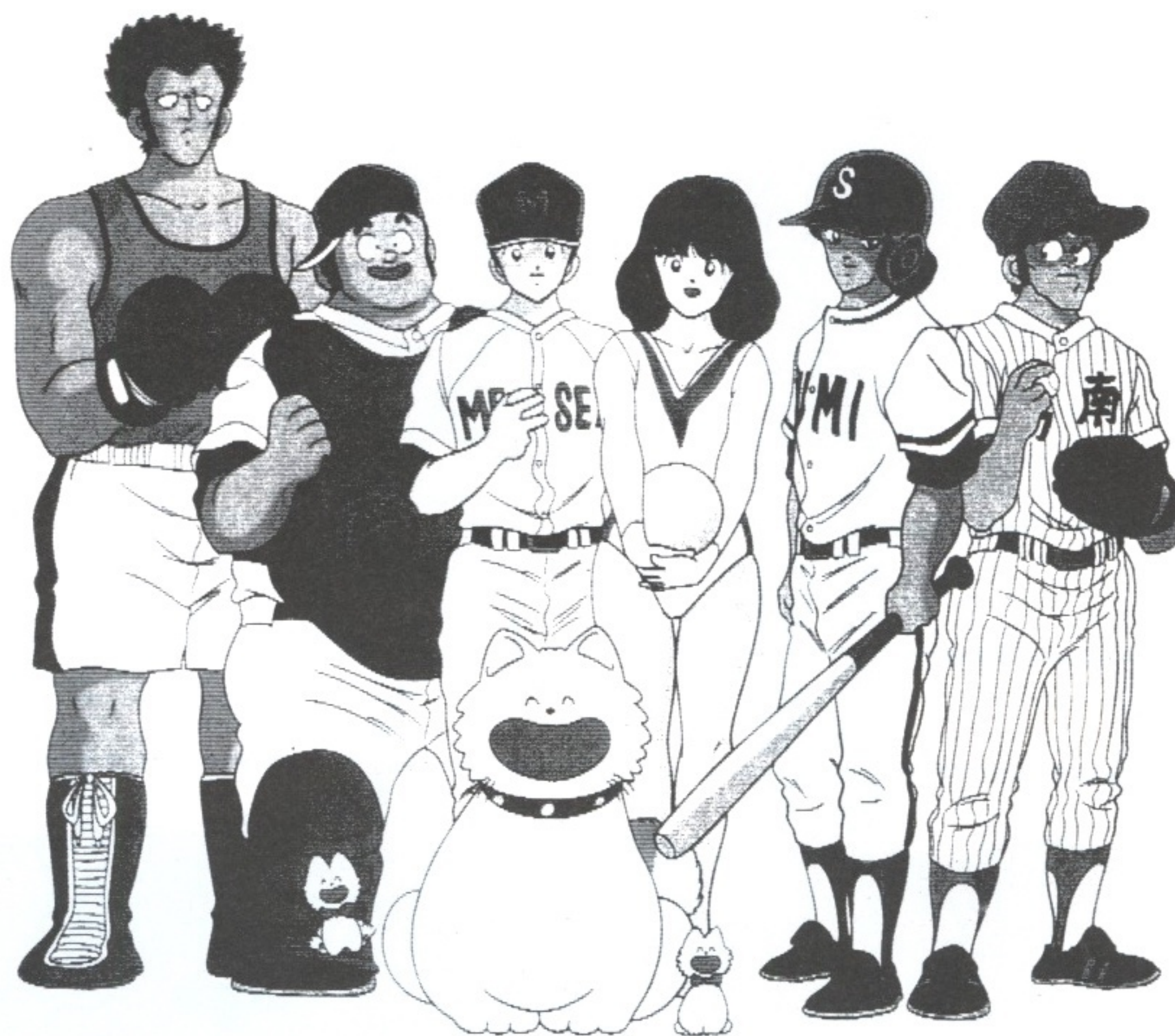
Quant aux dorama, ce sont des CD doubles, qui contiennent les génériques du film et son histoire :

- TOUCH 1 (41'15"/51'44")
- TOUCH 2 (41'05"/37'31")
- TOUCH 3 (41'/44')

3- les "song book"

Chaque CD contient 10 chansons, ou plus, de la série télé ou bien des films.

- TOUCH ORIGINAL SONG BOOK (37'49")
- 10 chansons, dont une nouvelle : Yume de aitai
- TOUCH ORIGINAL SONG BOOK 2 (36'02")
- 11 chansons, dont celles du premier film.



- TOUCH ORIGINAL SONG BOOK 3 (41'33")
10 chansons, dont celles du troisième film, et 4 nouvelles :
 . Suki de, gomen
 . Jonetsu monogatari (gén.début)
 . Eien no runner
 . Yakyu (base-ball)
- ASAKURA MINAMI : TOUCH IN MEMORY (39'57")
10 chansons plus un monologue.
- UESUGI TATSUYA : TOUCH IN MEMORY (37'10")
10 chansons plus un monologue
- NON STOP TOUCH (52'41")
14 chansons de la série télé.
- TOUCH BEST SONG BOOK
16 chansons, dont celles des deuxième et troisième films.
- TOUCH ORIGINAL SUBETE (59'56"/64'19")

Ce CD double contient toutes les chansons de Touch. C'est donc évidemment le plus intéressant. Mais il est vraiment très difficile, si ce n'est impossible, de l'obtenir.

Voilà un récapitulatif, complet je l'espère, de tout ce que vous pouvez trouver sur Touch en matière de CD. Une dernière chose : la maison de production qui les a édités est la PONY CANYON. Bonne écoute!

Muriella Romaniello

TOUCH : ADACHI MITSURU/SHOGAKKUKAN/TOHO/ASATSU.



D32G0044

ANIME UK : le tout nouveau magazine anglais sur l'animation comporte dans son numéro 2 un dossier DIRTY PAIR contenu dans ses 35 pages NB et une superbe couverture couleur. Vendu à la centrale d'achat d'ANIMARTE, ANIMECOM.

Un grand merci à TILT, console plus, fluide glacial, les années laser, et certains fanzines sympathiques rencontrés au festival de l'Idrac, pour avoir placé des petits mots gentils à notre sujet. De tels encouragements nous permettent de progresser dans notre travail le beaume au coeur.

MINITEL : bientôt des serveurs en 3615 consacré à l'animation, 3615 TOON, et un éventuel 3615 ANIMELAND. Branchez-vous vite !

ECOUTER

Radio Loustic : la fameuse radio des moins de 15 ans risque de disparaître sous peu, pour éviter cela, et même si vous ne l'entendez plus, envoyez vite vos pétitions "ma radio c'est mon droit" à Association de défense de Super Loustic, B.P. 23, 93171 BAGNOLET CEDEX. A noter l'apparition de notre cher président sur l'antenne avec OLIVIER pour défendre la radio...

En C.D., sortie de 2 CD "MAISON IKKOKU FOR EVER REMIX" et "MAISON IKKOKU SPECIAL THEATER VERSION" ainsi que d'un LD "MAISON IKKOKU PRELUDE" à l'occasion du sixième anniversaire de la série. Sortie d'un CD drama compilation des DA de Ken Ichi SONODA regroupant les character voices de BBGM Crisis, Gall Force et Genesis Survivor Gaiarth. Sortie prévue du second CD de vidéo girl Ai "Memories" et des trois premiers CDS de "Ah ! My Goddess" en package spécial avec un CDS bonus ainsi que de la BO de Porco Rosso de Miyazaki.

VOIR

AKIRA, encore en salle à Paris au Grand Pavois (364 rue Lecourbe Métro Balard, 45.54.46.85) pour 38 francs en VO les mercredi et samedi à 13h30. Debout les lève-tard !

ISLAND WORLD, distributeur de vidéo, compte lancer 3X3 eyes, UROTSUKIDOJI, Crystal triangle chez nos amis anglais.

Bubble Gum Crisis sous-titrés anglais en vidéo pal, un essai des distributeurs ANIMEIGO pour le marché européen, en vente chez ANIMECOM.

TELETOON : continu sur FR3 pendant les vacances le dimanche vers 17h00.

Canal plus : notons la diffusion de deux dessins animés, l'un français, l'autre anglais, Robinson et Cie et Fritz the cat.

Festivals : voir le courrier des lecteurs.

-ANIMARTE-

ANIMELAND-MOVE DESIGN-ANIMECOM

Pas grand chose à rajouter par rapport à la page "anniversaire", notez simplement la légère augmentation du prix du journal qui n'altère que de très peu le prix de l'abonnement (si vous y soustrayez les frais de port, soit 7,50 frs par numéro, vous obtenez un numéro à 20,50frs au lieu de 28 frs !). Nous prenons de plus en plus d'avance sur les articles et la mise en page ce qui nous permet de nous pencher sur des projets concernant soit ANIMELAND soit d'autres publications futures et la formation de leurs équipes. N'hésitez surtout pas à nous proposer vos projets ou votre aide, conseils et bonnes volontés sont les bienvenus...

Le No1 de MOVE DESIGN s'est bien vendu, nous vous prions cependant d'accepter toutes nos excuses quand au retard de l'envoi de certains numéros, la période des examens aillant soumis l'équipe à rude épreuve... Le No2 est en cours et sera une fois de plus réservé aux adhérents d'ANIMARTE, le but premier étant de prouver la valeur du créneau manga en France ! Déjà prévus au sommaire de ce nouveau numéro d'une centaine de pages, Vidéo girl AI et Kimagure orange road. Petit détail : en plus d'être traduit en français, les planches garderont cette fois-ci leur beauté originale car elles ne seront pas inversés...MOVE DESIGN, la revue qui se lit de gauche à droite !

Cher adhérent ... Merci du fond du coeur pour vos très nombreuses commandes de Compact Disc "animation" qui suivirent le lancement de notre mini catalogue CD !!!

Nous sommes très heureux d'avoir pu répondre à vos désirs, mais ce n'est pas fini car dès le mois d'Octobre, un catalogue plus complet vous sera remis... Les délais de livraison pour les CDs sont de 40 jours, et les prix toujours à votre portée... De plus amples renseignements avec le bulletin d'infos des membres d'ANIMARTE. Nous ne sommes pas un service de vente par correspondance professionnel mais la centrale d'achat d'une association. A votre service et à bientôt.

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le magazine de l'animation à domicile:

Abonnement de 6 numéros (frais PTT inclus)



pour la France métropolitaine



168 Frs TTC

pour l'étranger



198 Frs TTC



souscription ou commande d'anciens numéros à partir du N 4 (frais PTT inclus)



32 Frs TTC

pour la France métropolitaine

pour l'étranger



36 Frs TTC



Adhésion annuelle à l'association

50 Frs TTC

ANIMARTE vous permettant de profiter de réductions dans les librairies JUNKU, DEESSE, et la boutique MUSICA. N'oubliez pas la photo et l'enveloppe timbrée pour que nous puissions vous renvoyer votre carte ! Si vous désirez recevoir le bulletin d'information, joignez 6 enveloppes timbrée libellée à votre adresse.

TOTAL:

NOM et PRENOM : AGE :

ADRESSE :

PAYS :

Je vous adresse ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou mandat postal, à l'ordre d'ANIMARTE à l'adresse suivante:

ANIMARTE, 15, Rue de Phalsbourg 75017 PARIS

FRANCE

"Vive les vacances au Club Dorothée !"

Ne nous moquons pas, nous sommes encore gâtés cette année. Bien sûr ce ne sont que des rediffusions, mais jugez par vous même : Georgie (depuis le début de la série), Dragon Ball Z, Juliette je l'aime, les Chevaliers du Zodiaque (pour la N-ième fois, vous allez pouvoir revoir seyar et ses compagnons combattre les chevaliers d'or pour sauver SAORI mais...sans une goutte de sang; une censure ultra exagérée qui permet de voir un épisode de 25 min en 10 min !) et City Hunter, avec en plus le collège Fou, Fou, Fou diffusé par demi épisodes tous les soirs.

"ULYSSE revient !"

Succédant aux CAT'S EYE, ULYSSE 31, la série bien connue de Jean CHALOPIN, revient sur FR3. Une série de 1981 mais qui ne vieillit pas ! Nous frissonnons toujours autant au son des musiques hards, face aux pièges démentiels tendus par les dieux de l'OLYMPES. Chaudement recommandé.

cumulés en une séance.

Pour ce qui est des OVA, citons en vrac, dans cette liste non exhaustive : "Apfel Land Monogatari" (l'histoire d'Apfel Land) se déroulant en 1905 en Allemagne au début dce la grande guerre et contant les aventures de Virgil Sibelius, jeune pickpocket et de son amie Frida, poursuivis par la milice, "Green Legend", "Giant robo", "Joker vol. 3", "Guy, second target", "New dream hunter". La série vidéo girl en K7 arrive à son terme au bout de six volumes.

Parmi les nouvelles séries TV promises à un beau succès, citons "Tekkaman blade" ainsi que "Tetsujin 28 go FX".

Dans le prochain Anime Land : un dossier Orange Road (MAX et Cie), GALAXY EXPRESS 999, la suite de DRAGON BALL Z, les nouveautés de la rentrée, et toutes les rubriques habituelles...

N'hésitez pas à nous écrire pour nous donner votre appréciation du DA et de notre journal. Toutes les idées sont les bienvenus !

ITALIE

Voir article France/Italie...

ESPAGNE

Dragon Ball n'a toujours pas démenti son succès fou de l'autre coté des pyrénées. Nous pouvons reconnaître là certains signe d'une passion équivalente à celle de Goldorak en France il y a quelques années. TORIYAMA est devenu la grande référence de nos amis espagnols.

USA

ANIMECON change de sponsor. Ce n'est plus studio PROTEUS et GAINAX qui financent mais VIZ COMICS et BANDAI. La fameuse convention devient entièrement à but lucratif et prend le nom de ANIME EXPO. Du 3 au 6 Juillet à San Jose, Californie. Adresse : The society for the promotion of japanese Animation, 2425 B Channing, suite 684, Berkeley, CA, 94704, USA.

JAPON

Parmi les nouveautés de l'été en animation au Japon, citons la sortie en salle prévue pour le 18 Juillet, "Kaze no tairiku" (le continent du vent) produit par KADOKAWA, dont le character designer n'est autre que Mutsumi INOMATA, déjà connue pour "Utsonomiko" et "Cyber formula" reprenant le thème de l'Atlantide et d'une mystérieuse racine permettant à ceux qui l'utilisent de partir à la découverte d'eux-même... Ce film sera présenté dans la même séance les déjà célèbres "Arslan II" et "Silent Mobius II". Pour le 1er Aout, sont prévus "YAWARA !" et "RANMA 1/2"

ANIMELAND-ANIMARTE

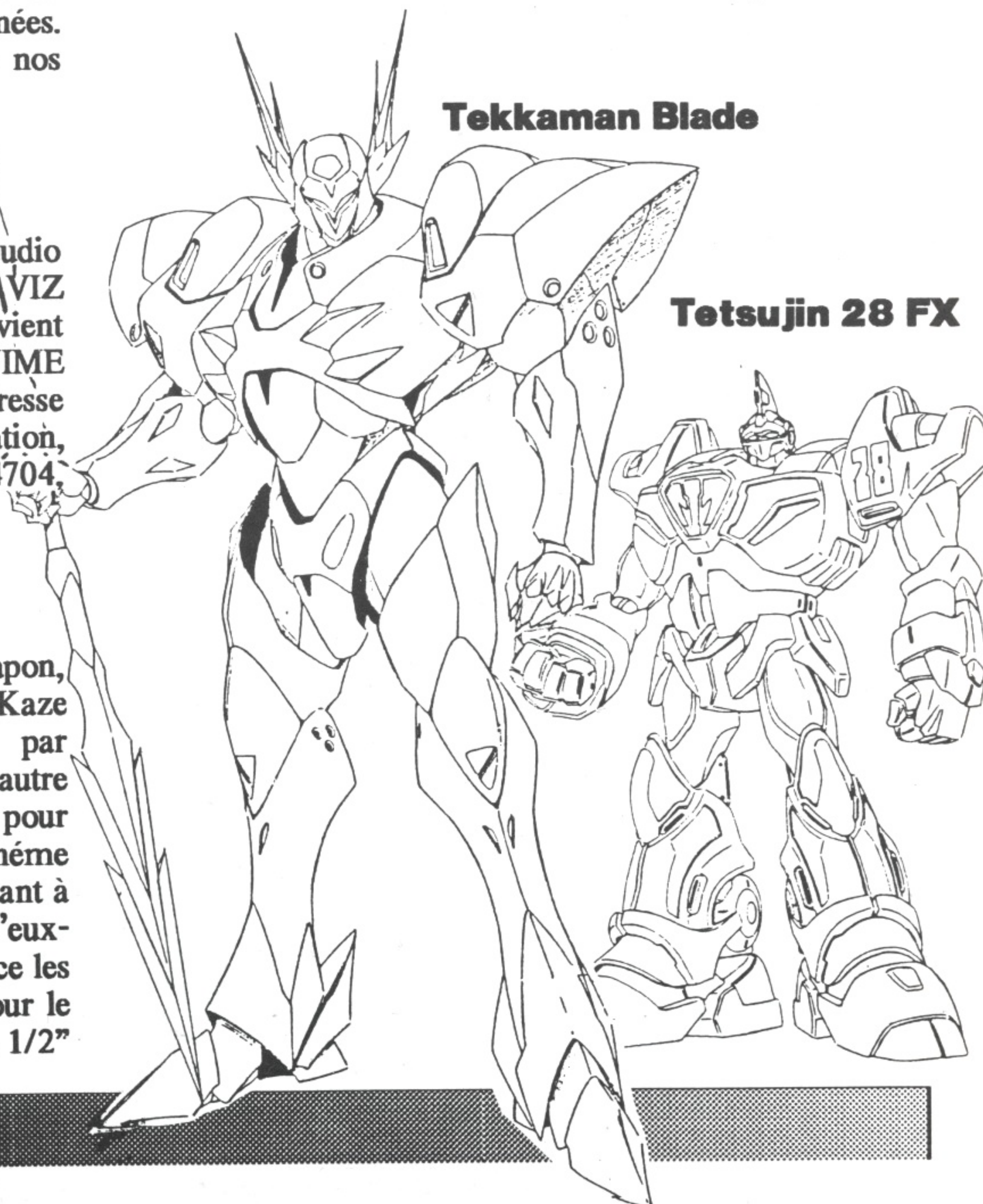
15 Rue de Phalsbourg

75017 PARIS

N'oubliez pas d'y joindre une lettre timbrée libellée à votre adresse si vous désirez une réponse.

Tekkaman Blade

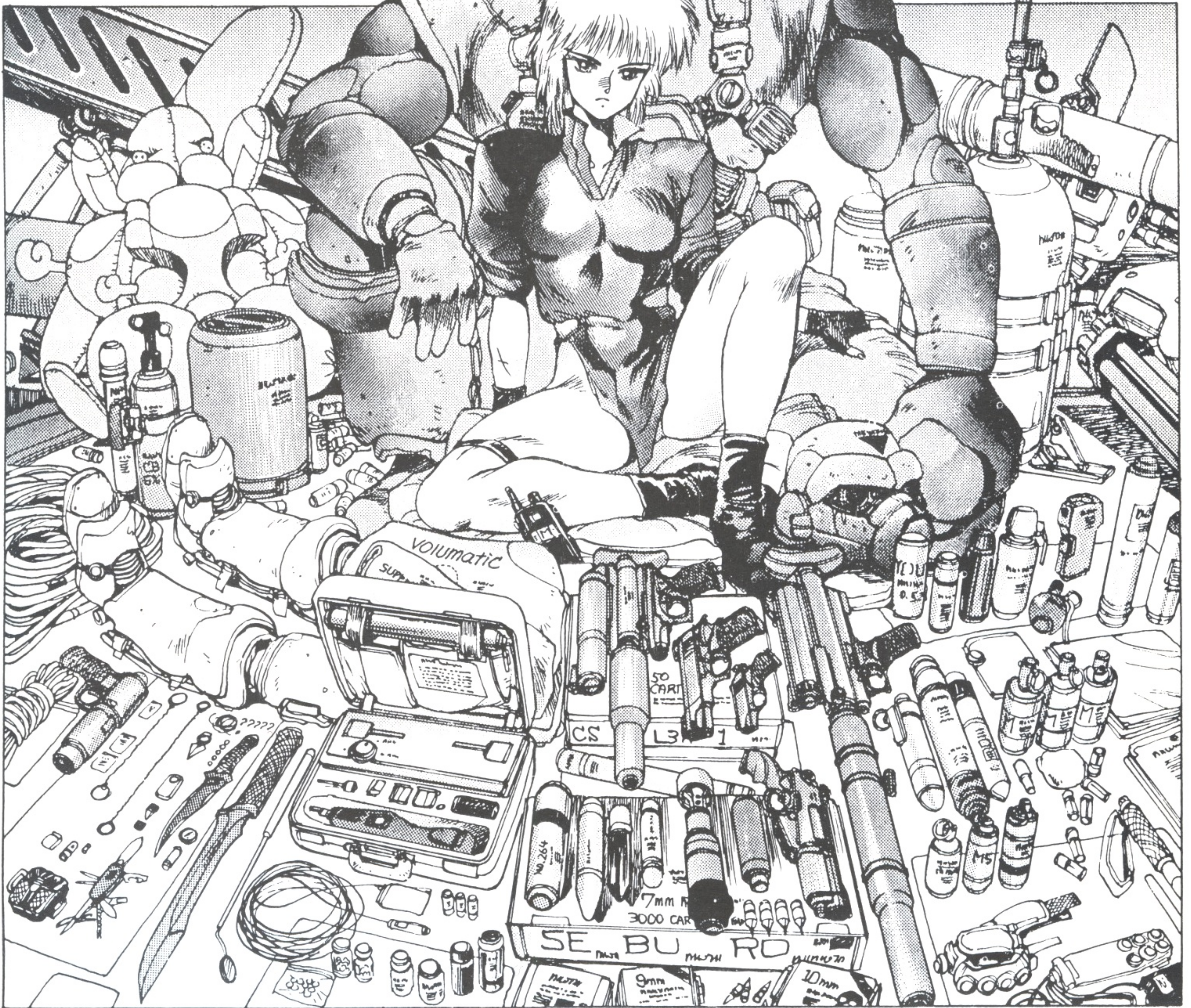
Tetsujin 28 FX



L'AMOUR C'EST AUSSI LES ACCESSOIRES

(C) MASAMUNE SHIROW

-DEESSE-



POUR TOUS LES ANIMES-FANS !

RDV tout les jours sauf le dimanche, de 11h00 à 19h30,

au 8 Rue COCHIN 75008 PARIS - M° Maubert Mutualité Tel. : 46 34 18 31

AVEC DES ARRIVAGES DIRECTS DU JAPON : MANGAS, KITS VINYL, MAQUETTES & JOUETS... MAIS AUSSI LES MANGAS U.S.A. : CRYING FREEMAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, AKIRA, WHAT'S MICHAEL, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHED, VENUS WARS, SILENT MOEBIUS, 3X3 EYES, ROBOTECH et toutes les nouveautés !

LES MAGAZINES JAPONAIS : ANIMAGE, HOBBY JAPAN, ANIMEDIA, NEW TYPE, B- CLUB, NEW VIDEO MAGAZINE... LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCOLCULTURE ADDICT... LES FANZINES FRANÇAIS : MAGAZONE, ANIMELAND, STARTOYS...

LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE !!!

MUSICA

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EN GROS ET DETAIL
& VENTE PAR CORRESPONDANCE

*JapAnime Goods **



(c) NTV - SHOGAKUKAN - SUNRISE - TOEI - TOHO. Conception graphique par TRAN Jean Claude

- Cartes plastifiées (9.5 x 6.5 cm) : plus de 1000 modèles
- Cartes postales : plus de 60 modèles
- Posters (53 x 38 cm) : plus de 300 modèles
- CD ORIGINAUX plus de 100 titres DISPONIBLES!
- Artbook de MAX ET COMPAGNIE
- Jeu de 54 cartes DRAGON BALL Z
- Autocollants DRAGON BALL Z, NADIA, PATLABOR
- Maquettes
- Puzzles
- FAMILY COMIC

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h00

☞ (centre commercial OSLO , 1er étage ,BNP à droite) 44 , Av. d'Ivry 75013 PARIS. Métro : Porte d'Ivry
Tél : (16-1) 45.86.63.64 Fax : (16-1) 60.06.06.04

** produits dérivés sur l'animation japonaise*

POUR TOUT RENSEIGNEMENT JOINDRE 3 TIMBRES DE 2.50 FRs. MERCI ET A TRES BIEN BIENTÔT!